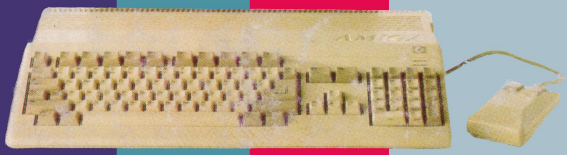
GOLD DISK

appetizer



Commodore

Amiga 500 Manuale Appetizer

AMIGA

Appetizer

Edizione II

Stampato in Italia

Tutti i prodotti citati in questo manuale sono marchi di fabbrica di rispettivi proprietari.

© 1989, 1990 Gold Disk Inc.
Tutti i diritti riservati

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata o distribuita, trasmessa, trascritta, archiviata in un sistema di banca dati, o tradotta in un linguaggio umano o di computer, in qualunque forma o con qualunque mezzo, elettronico, meccanico, manuale o altro, o rivelata a terze parti senza il permesso scritto della Gold Disk Inc.

Gold Disk Inc.
P.O. Box 789, Streetsville
Mississauga, Ontario
Canada L5M 2C2

SOMMARIO

Panoramica 1

Guida all'apprendimento 7

Write 21

Paint 59

Music 69

Games - Silhoutte 84

Games - Intrigo 87

Games - Bouncer-Shaker 89

Appendice A (Abbreviazioni tastiera) 92

Appendice B (Accordo di licenza del programma) 96

Indice alfabetico 99

Panoramica

Benvenuti nel ***mondo di Amiga Appetizer***: tre potenti programmi e tre fantastici giochi in un unico pacchetto che porteranno il vostro Amiga a nuova vita. Tutti e sei i programmi sono accomunati da un'estrema facilità di apprendimento e d'uso.

Write (Scrivere): un elaboratore testi, veloce e di funzionamento scorrevole. Si possono creare documenti di qualunque dimensione e stamparli con i tipi di caratteri e le funzioni incorporate nella stampante.

- Scorrimento ad alta velocità del testo e completo controllo del cursore.
- Funzione completa di ricerca e sostituzione.
- Supporto per la clipboard.
- Stampa su qualunque stampante permessa in Preferences.
- Effetto sonoro tipo macchina da scrivere, opzionale.
- Analisi dei documenti.

Paint (Dipingere): Il funzionamento ad alta velocità del pennello e una cassetta degli attrezzi mobile fanno di questo programma un canovaccio ideale per far emergere l'artista che è in ognuno di noi.

- Una gamma completa di strumenti per dipingere.
- Pennelli personalizzati che si possono ritagliare da uno sfondo.
- Rotazione del pennello, riduzione in scala, capovolgimento e specularità dell'immagine.
- Finestra di ingrandimento mobile, con 16 livelli di zoom.
- Controllo completo della tavolozza, compresi la stesura e lo scambio dei colori.
- Creazione di pennelli di testo con l'uso di un qualunque tipo di carattere.

Music (Suonare): programma completo di creazione e modifica di notazioni musicali ed esecutore di musica. Con la campionatura dei suoni e della notazione musicale standard (controllata dal mouse), questo programma aiuta a creare canzoni e sequenze che faranno veramente cantare il vostro Amiga.

- Supporto completo del formato di file SMUS esistente.
- Suona fino a quattro voci strumentali contemporaneamente.
- Visualizza gli spartiti sotto forma di "fogli di musica".
- Uso di note puntate e legature; note dall'intero (semibreve) al trentaduesimo (biscroma).
- Impostazione ritmo, indicazione chiave/tempo.
- Possibilità di modificare la musica a piacimento con il mouse.
- Tastiera completa "stile pianoforte" sullo schermo.
- Possibilità di cambiare volume e accordatura su singole voci.

Games (Giocare): nel pacchetto Appetizer sono compresi tre giochi:

- **Silhouette** - un avvincente puzzle a incastro che magicamente si trasforma in un affascinante test psicologico.
- **Intrigo** - un gioco strategico solitario, semplice e affascinante, con cui si possono divertire tutti i membri della famiglia.
- **Bouncer-Shaker** - un divertente e animatissimo gioco che sfida il vostro fidato joystick nella lotta contro il terribile Drago Rosso e i suoi scagnozzi.

Convenzioni usate in questo manuale

Il manuale e il software ***Appetizer*** sono organizzati come l'interfaccia utente standard dell'Amiga. Si presume che l'utente abbia una certa familiarità con le procedure basilari dell'Amiga. Per ripassarle, è consigliabile, comunque, leggere la seguente descrizione delle convenzioni che verranno utilizzate in tutto il manuale.

- I pallini (•) indicano informazioni, elenchi o sequenze inerenti al testo.
- Vengono scritte in corsivo tutte le parole o le frasi che si riferiscono a specifici menu, messaggi di richiesta e strumenti **Appetizer**. Esempi: menu *Project* (Progetto), pannello di richiesta *File*, strumento *Airbrush* (pistola a spruzzo).
- L'operazione che consiste nel posizionare il puntatore del mouse in una certa posizione, premendo e rilasciando rapidamente il pulsante sinistro, è denominata "fare clic". Se questa operazione viene effettuata per attivare un pulsante o uno strumento, viene anche detta "selezionare".
- L'operazione che consiste nel posizionare il puntatore del mouse in una certa posizione, premendo quindi il pulsante sinistro e tenendolo abbassato mentre si sposta il mouse, è denominata "trascinare".

Come fare una copia di lavoro Appetizer

I dischetti originali ricevuti nel pacchetto ***Appetizer*** vanno utilizzati soltanto per effettuare delle copie di lavoro. Fare immediatamente una (1) copia di riserva da usare come dischetto di lavoro. Riporre il dischetto originale di ***Appetizer*** in un posto sicuro, e tirarlo fuori solo se occorre realizzare un'ulteriore copia sostitutiva nel caso in cui il dischetto di riserva vada perso o si danneggi. Per garantire una maggior praticità, ***Appetizer*** è stato realizzato senza protezioni contro la copia. Alla luce del fatto che la Gold Disk Inc. ha inteso, in questo modo, facilitare l'utilizzatore nella realizzazione di una copia di riserva autorizzata onde prevenire il rischio di perdere o danneggiare la copia originale, si prega di tenere presente che è espressamente vietato vendere, prestare, o comunque distribuire a terzi i programmi ***Appetizer***.

Come fare una copia di riserva

Con una unità a dischetti

- Avviare il computer con il dischetto Workbench fornito in dotazione con l'Amiga. Inserire quindi il dischetto ***Appetizer*** nell'unità a dischetti. Accertarsi che sia protetto dalla scrittura (facendo scorrere la linguetta di plastica nell'angolo del dischetto in modo che il foro risulti scoperto).
- Selezionare l'icona del dischetto ***Write***.
- Nel menu *Workbench*, selezionare la voce *Duplicate* (duplica) e attenersi quindi alle istruzioni fornite da Amiga.

Con due unità a dischetti

- Avviare il computer con il dischetto Workbench fornito in dotazione con l'Amiga. Inserire il dischetto ***Appetizer*** nella prima unità e un dischetto vuoto nella seconda unità. Accertarsi che il dischetto ***Write*** sia protetto dalla scrittura.
- Portare il puntatore del mouse sull'icona del dischetto ***Write*** e "afferrare" l'icona premendo e tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse.
- Sempre tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, trascinare l'icona ***Write*** sopra l'icona del dischetto vuoto, poi rilasciare il pulsante.
- L'Amiga fornirà le istruzioni necessarie per completare la copia di riserva.
- Terminata la copia del dischetto ***Write***, occorre cambiare nome alla copia di ***Write***, da "copy of Write" a "Write". Fare una volta clic sull'icona di "copy of Write", e scegliere quindi il

comando *Rename* (cambia nome) dal menu *Workbench*. Comparirà così un riquadro contenente "copy of Write".
Fare clic su "W", premere il tasto *Backspace* (←) cancellando così "copy of", e quindi premere il tasto di invio (↵).

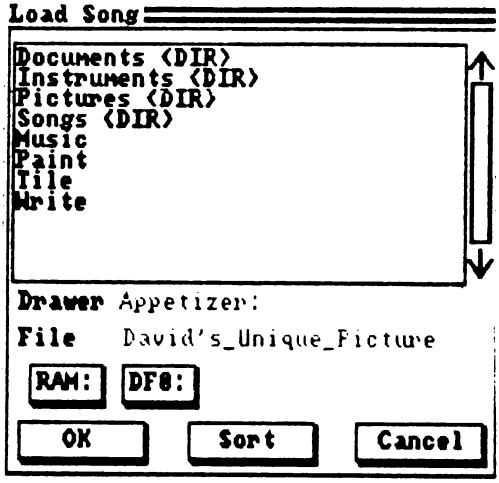
Il pannello di richiesta dei file

Una caratteristica che tutti i programmi ***Appetizer*** hanno in comune è il pannello di richiesta dei file (File Requester), uno strumento che aiuta a salvare e a caricare i file.
Per meglio comprendere le modalità d'uso del pannello di richiesta dei file, è necessario capire la differenza fra *file*, *drawer* (cassetto) e *device* (dispositivo).

- Un *file* può essere costituito da un programma, oppure dai dati di un programma. Il programma ***Write***, ad esempio, è un file che si trova sul dischetto ***Appetizer***; allo stesso modo, anche un documento creato servendosi di ***Write*** costituisce un file su dischetto.
- Un *drawer* (cassetto) è un contenitore di file, che viene anche chiamato *directory*. Sul dischetto Appetizer ci sono quattro drawer: Pictures (immagini), Instruments (strumenti), Songs (canzoni) e Documents (documenti). Questi "cassetti" contengono i file il cui contenuto è indicato dal nome: nel drawer Documents si troverà un documento campione, idoneo ad essere utilizzato con ***Write***. Il manuale dell'Amiga spiega come creare nuovi drawer sui propri dischi.
- Un *device* (dispositivo) è un luogo in cui si possono tenere file e drawer. L'unità a dischi dell'Amiga è un "dispositivo" chiamato "DF0:". I singoli dischetti sono caratterizzati ciascuno da un proprio nome, come "Appetizer" o "Vuoto", detto *nome del Volume*. Anche la memoria aggiuntiva dell'Amiga è un dispositivo denominato "RAM:"; se si dispone di una quantità di memoria sufficiente, vi si possono archiviare temporaneamente i file.

Il pannello di richiesta dei file consente di spostarsi tra device (dispositivo) e drawer (cassetti), sia per trovare i file che si stanno cercando, che per disporre nuovi file in posti in cui li si possano in seguito reperire.
La parte superiore del pannello di richiesta dei file è costituita da una lista dei file e dei drawer attualmente disponibili. I drawer si distinguono dai file per il <DIR> che segue il nome. Se la lista è molto estesa, ci si potrà spostare verso l'alto e verso il basso mediante la *barra di scorrimento* posta sul lato destro. Per spostarsi di un file o di un drawer per volta, fare clic sulla freccia verso l'alto o sulla freccia verso il basso collocate sui due lati della barra di

scorrimento.
Per vedere il contenuto di un drawer, fare clic sul nome del drawer nella lista: comparirà una nuova lista, che visualizza il contenuto di quel drawer. Per uscire da un drawer, fare clic sulla voce /<PARENT> (genitore), all'inizio della lista.
Se si conosce il nome del drawer che contiene il file che si sta cercando (o in cui si vuole salvare il proprio file), si può risparmiare tempo battendone il nome nel riquadro "Drawer". Premendo il tasto il tasto invio (↵), nella lista verrà visualizzato il contenuto del drawer di cui è stato immesso il nome.



Quando la lista mostra il drawer che contiene il file desiderato, si può battere il nome del file nel riquadro "File". Se si sta salvando un file e gli si vuole dare un nuovo nome, si può battere quest'ultimo nel riquadro "File". Premendo quindi il tasto di *invio* (↵), il file verrà caricato o salvato, a seconda dell'opzione usata per aprire il pannello di richiesta dei file.
Un altro modo per indicare il file desiderato consiste nel fare un doppio clic sul nome del file nella lista.
Per cambiare il dispositivo (l'unità a dischetti) attualmente in uso, fare clic su uno dei pulsanti sotto il riquadro "File". Il testo esatto che compare su questi pulsanti dipende dalla configurazione del proprio sistema e dai dispositivi disponibili (uno di questi sarà sempre denominato "DF0:"). Facendo clic su uno di questi pulsanti, si otterrà una nuova selezione di drawer (cassetti) e di file, ovvero, nella fattispecie, quelli presenti sul dischetto inserito nell'unità a dischetti selezionata.
Alla base del pannello di richiesta dei file si trova il pulsante "Sort". Facendo clic su questo pulsante, si otterrà il riordino alfabetico della lista di file e drawer attualmente visualizzata.
Se si cambia idea sul salvataggio o sul caricamento di un file, fare clic sul pulsante "Cancel" (Annulla), posto nell'angolo inferiore destro dello schermo, in qualsiasi momento durante il processo di selezione del file. Si tornerà così al programma in cui si stava lavorando.

Assistenza tecnica

Il vostro rivenditore locale dovrebbe essere sempre in grado di

aiutarvi a installare e far funzionare l'Amiga. Nel caso in cui incontraste difficoltà con i programmi *Appetizer*, potete sempre rivolgervi al servizio Hot Line della Commodore Italiana al numero telefonico (02) 66123237, disponible dalle 14.00 alle 18.00 dal lunedì al venerdì.

Come procedere

I capitoli che seguono possono essere letti in qualunque ordine. Dopo aver stabilito qual è il programma che più interessa, si consultino i capitoli attinenti. Innanzi tutto, fare un doppio clic sull'icona del dischetto Amiga *Appetizer* per visualizzare i programmi disponibili. Per avviare un determinato programma, fare un doppio clic sull'icona relativa, come specificato nei capitoli che seguono. Alla fine del manuale viene fornito un indice alfabetico che faciliterà l'utilizzatore nel localizzare rapidamente informazioni specifiche. Sempre alla fine del manuale sono riportate delle appendici con le scorciatoie da tastiera che consentono di accedere ai comandi e agli strumenti dei sei programmi **Appetizer**.

Guida

Per usare i programmi dei dischetti ***Appetizer***, si deve partire dalla schermata Workbench. Se l'Amiga è spento, attenersi alla seguente procedura:

- Accendere l'Amiga e il monitor. Lo schermo dell'Amiga visualizzerà l'immagine di una mano che tiene un dischetto Workbench. Questo è il messaggio che richiede di inserire la copia del dischetto Workbench.
- Inserire nell'unità a dischetti principale (df0) la copia di lavoro del dischetto Workbench Amiga. La spia dell'unità a dischetti si illuminerà per indicare che l'Amiga sta caricando Workbench. *Avvertenza: non estrarre mai il dischetto quando la spia dell'unità è illuminata.*
- Quando sullo schermo compare il Workbench, nell'angolo superiore destro dello schermo si vedrà un'icona del dischetto. Quando la spia dell'unità a dischetti si spegne, estrarre il dischetto Workbench.
- Inserire nell'unità a dischetti la copia di lavoro di ***Appetizer***. *Non usare mai il dischetto originale.*
- La spia dell'unità a dischi resta illuminata mentre l'Amiga legge il dischetto Appetizer. Quando sullo schermo compare l'icona del dischetto ***Appetizer***, spostare il mouse in modo da posizionarvi il puntatore.
- Fare un doppio clic sull'icona ***Appetizer*** con il pulsante sinistro del mouse.
- Sullo schermo compare una finestra che visualizza altre icone, quelle dei programmi *Paint* (dipingi), *Write* (Scrivi), e le icone dei tre drawer *Instruments* (Strumenti musicali), *Songs* (Canzoni), e *Pictures* (Immagini).

- Per avviare uno dei programmi, posizionare il puntatore sull'icona che lo rappresenta e fare un doppio clic con il pulsante sinistro del mouse.
- L'Amiga può chiedere di inserire nuovamente il disco Workbench. Non preoccuparsi. Quando si sarà spenta la spia, estrarre il dischetto ***Appetizer*** e inserire il dischetto Workbench, come richiesto. Quando l'Amiga avrà finito di usare il dischetto Workbench, un altro messaggio chiederà di toglierlo e di reinserire il dischetto ***Appetizer***.
- Sullo schermo compare una finestra che visualizza l'ambiente di lavoro di quel programma specifico. Sullo schermo compare inoltre il gruppo di strumenti usati dal programma.
- Per utilizzare gli altri programmi *Appetizer*, inserire i dischetti *Scrivere* o *Giocare* e attenersi alle procedure sopra descritte.

Per far pratica con le principali funzioni dei programmi *Appetizer*, è consigliabile dare una rapida scorsa alle seguenti guide per l'apprendimento.
Buona fortuna e buon divertimento con l'***Appetizer*** della ***Gold Disk*** e il vostro ***Amiga***.

Write Appetizer

Principi di stesura e revisione del testo

La prima cosa che si nota quando appare la schermata è una barra lampeggiante nell'angolo superiore sinistro: è il cosiddetto cursore. Il cursore indica il punto in cui compaiono i caratteri che si battono sulla tastiera.

Per immettere il testo, è sufficiente battere sulla tastiera come si farebbe con una normale macchina per scrivere. Se si commette un errore, servirsi del tasto di backspace (←) posto nell'angolo superiore destro della tastiera principale (su cui compare una freccia puntata verso sinistra) per cancellare l'errore e quindi ribattere.

Quindi battere:

Chi va piano va sano e va lontano

Ora modifichiamo la frase. Supponiamo che si voglia cambiare "va lontano" con "certamente va lontano". Si noterà che ora il cursore si trova posizionato dopo la "o" di "lontano". Per portarlo prima della "v" di "va", si possono usare due metodi: con il mouse o con la tastiera.

Servendosi del mouse: Spostare il mouse in modo da posizionare il puntatore sulla "v" e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. In questo modo il cursore si porterà immediatamente prima della "v".

Servendosi della tastiera: Usare i tasti cursore per spostare il cursore di un carattere per volta. I tasti cursore sono raggruppati sul lato destro della tastiera. Per velocizzare il movimento, tenere abbassato il tasto ALT mentre si premono i tasti cursore. In tal modo, infatti, il cursore si sposterà di una parola per volta. Se si tiene premuto il tasto maiuscole, il cursore si posizionerà all'inizio o alla fine della riga in cui ci si trova.

Una volta che il cursore è posizionato correttamente, battere la parola "certamente".

Si noti come ***Write*** Appetizer sposta automaticamente le altre parole della riga per fare spazio al nuovo testo. Si tratta, nella fattispecie, di uno dei vantaggi principali insiti nell'uso di Amiga per l'elaborazione testi invece di utilizzare una normale macchina per scrivere.

Riportare quindi il cursore alla fine della riga e provare a battere altre parole, sperimentando anche il funzionamento degli altri tasti della tastiera.

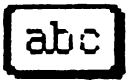
Come dare uno stile al proprio testo

Si può dare enfasi al proprio scritto mettendo in corsivo, in grassetto, o sottolineando determinate parti del testo. Proviamo a sottolineare le parole "va piano" nella nostra fase.

- Con il mouse, posizionare il puntatore sulla "v" di "va".

- Premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse. Tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il puntatore del mouse dopo la "o" di "piano" e poi rilasciare il pulsante. Si noterà che la frase è ora evidenziata da un blocco colorato. Questo procedimento è denominato "selezionare un blocco".

- Portare quindi il puntatore del mouse sullo strumento Sottolineato (individuato da abc) sul lato destro dello schermo e fare clic una sola volta con il pulsante sinistro. Il testo selezionato verrà immediatamente sottolineato.



Fare delle prove facendo clic sugli altri strumenti di stile (grassetto, corsivo, sottolineato e normale). Quando si fa clic sullo strumento *Normale*, vengono tolti tutti gli attributi di stile dal blocco selezionato.

Si possono anche convertire tutte le lettere selezionate in maiuscole o minuscole facendo clic sugli strumenti *Maiuscolo* o *Minuscolo* che si trovano immediatamente sotto i pulsanti di stile.
Per far scomparire la selezione, basta spostare il cursore facendo clic in un punto qualunque oppure premendo uno dei tasti cursore.

Come manipolare blocchi di testo

Con ***Write*** si possono spostare da una parte all'altra grandi sezioni di testo, in modo estremamente rapido e semplice, servendosi dei comandi di blocco.
Per fare un esempio, proviamo a usare i comandi di blocco per cancellare dal nostro testo le parole "va sano e".

- Con la procedura sopra descritta, selezionare le parole "va sano e".

- Fare clic con il pulsante sinistro del mouse sullo strumento *Taglia*, rappresentata da un paio di forbici, nell'angolo superiore destro dello schermo.

Si noterà che la parte selezionata scompare. E' stato infatti *tagliato* via un blocco che, però, non va veramente perso: viene semplicemente memorizzato in un'area temporanea chiamata *Clipboard* (bacheca). Per richiamarlo, è sufficiente fare clic sul pulsante situato accanto alle forbici (lo strumento *Incolla*). In questo modo, il blocco viene "incollato" nella posizione corrente del cursore. Si possono incollare più copie del blocco in punti diversi spostando il cursore alla posizione desiderata e facendo clic sullo strumento *Incolla*.

Sotto le forbici è collocato lo strumento *Copia*, rappresentato dall'immagine di una macchina fotografica. Lo strumento *Copia* realizza una copia del blocco selezionato e lo archivia nella *Clipboard* (Bacheca) per poterlo successivamente incollare altrove.

Come salvare il lavoro

Quando si lavora con un computer, è sempre opportuno salvare il proprio lavoro a intervalli regolari. Per esempio, quando si immette un testo molto esteso, è consigliabile salvare il lavoro ogni 30-40 minuti. In tal modo si avrà la certezza che, in caso di mancanza di corrente o di qualsiasi altro inconveniente, andrà persa soltanto una piccola parte del proprio lavoro.

Per salvare il proprio lavoro, attenersi alla seguente procedura:

- Se il sistema è munito di una sola unità a dischetti, estrarre il dischetto ***Appetizer*** e inserire nell'unità un dischetto vuoto.
- Tenendo abbassato il pulsante destro del mouse, portare il puntatore nell'angolo superiore sinistro dello schermo, sul menu *Project* (Progetto). Tenere abbassato il pulsante.
- Quando compare il menu, spostare il puntatore verso il basso sull'opzione *Save as* (salva come). Rilasciare il pulsante destro. In tal modo comparirà il Pannello di richiesta dei file (*File Requester*). Se compare un messaggio che richiede il dischetto Workbench o il disco ***Appetizer***, fare semplicemente clic sul pulsante *CANCEL* (annulla) con il pulsante sinistro del mouse. Si tratta di un fenomeno che può verificarsi più volte.
- Fare quindi clic sul pulsante denominato *DF0:* nel pannello di richiesta. Il computer leggerà così il contenuto del dischetto inserito nell'unità DF0: e lo visualizzerà sullo schermo.
- Spostare il puntatore nell'area posta a destra della parola "File" e fare clic con il pulsante sinistro. Battere il nome con cui si vuole salvare il proprio lavoro.
- Fare clic sul pulsante *OK* situato nell'angolo inferiore sinistro del pannello di richiesta. Il lavoro verrà così salvato.

Per maggiori informazioni sull'uso del pannello di richiesta, vedere il capitolo *Panoramica*.

Dopo aver salvato il proprio lavoro, passare alla fase di stampa.

Come stampare il lavoro

Innanzi tutto, verificare che la stampante sia collegata correttamente e che Preferences sia stato impostato correttamente. Per maggiori informazioni su Preferences, consultare il manuale dell'Amiga fornito con il computer.

Fare clic sullo strumento *Stampa* situato accanto allo strumento *Copia* sul lato destro dello schermo. Comparirà così il pannello di richiesta per la stampa (*Print Requester*), che consente di specificare varie opzioni. Per ora, limitarsi a fare clic sul pulsante *OK* per stampare il proprio lavoro.

Come uscire da Write

Per uscire da ***Write***, selezionare l'opzione *Quit* (esci) dal menu *Project* (Progetto) nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

Paint Appetizer

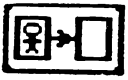
Disegno a mano libera

E' il più semplice degli strumenti a disposizione.

- Portare il puntatore sullo strumento *Disegno a mano libera* e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Questa operazione viene detta "selezione di uno strumento".
- Portare il puntatore nell'area di disegno e, tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, tracciare un'immagine.

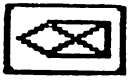
NOTA: Lo strumento *Disegno a mano libera* offre due modi di funzionamento. Se si fa clic sulla metà superiore del pulsante, si traccerà il disegno a punti. Premendo invece la metà inferiore, si traccerà il disegno come una linea continua.

Come cancellare l'area di disegno



Per cancellare l'area di disegno, fare clic sul pulsante *Cancella schermo* situato alla base della finestra *Strumento*.

Come correggere gli errori



Se si fa un errore durante il disegno, è sufficiente fare clic sullo strumento *Disfa*. L'ultima azione effettuata verrà annullata.

Come cambiare i colori

Dalla finestra dei colori presente sullo schermo si possono selezionare vari colori. Per fare questo, è sufficiente portare il puntatore sul riquadro del colore desiderato e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Il colore attuale viene indicato dal grande rettangolo posto al di sopra dei riquadri dei colori.

Come cambiare i pennelli

Per cambiare la larghezza e lo stile del pennello, fare clic su uno degli otto tipi di pennello situati all'apice della finestra *Strumento*.

- Selezionare il più grande dei pennelli circolari del gruppo.
- Quando ci si sposterà nell'area di lavoro, il pennello selezionato verrà visualizzato sotto il reticolo a croce. Tutto ciò che si disegnerà, sarà tracciato con questo stile.

Come tracciare linee

- Selezionare lo strumento *Linea diritta* situato sotto il pulsante *Disegno a mano libera*.
- Portare il puntatore nel punto di origine della linea. Tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il puntatore nel punto terminale della linea.
- Rilasciare il pulsante.

Come tracciare riquadri

- Selezionare lo strumento *Riquadro* situato sotto il pulsante *Linea diritta*.

- Spostare il puntatore nel punto in cui si vuole collocare uno degli angoli. Tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il puntatore nel punto in cui si vuole collocare l'angolo opposto.
- Rilasciare il pulsante.

NOTA: Lo strumento *Riquadro* offre due modi di funzionamento. Facendo clic sulla metà superiore del pulsante, si traccerà un riquadro vuoto, facendo clic sulla metà inferiore, si traccerà un riquadro pieno.

Come tracciare cerchi

- Selezionare lo strumento *Cerchio* situato accanto al pulsante *Riquadro.*
- Spostare il puntatore in cui si vuole collocare il centro del cerchio. Tenendo poi abbassato il pulsante sinistro del mouse, allontanare il puntatore dal centro.
- Rilasciare il pulsante.

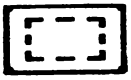
NOTA: Lo strumento *Cerchio* offre due modi di funzionamento. Se si fa clic sulla metà superiore del pulsante, si traccerà un cerchio vuoto. Facendo clic sulla metà inferiore, si traccia un cerchio pieno.

Come riempire aree

- Per riempire un'area racchiusa (cioè senza interruzioni nelle linee che la circondano), selezionare lo strumento *Riempi,* collocato direttamente sotto il pulsante *Riquadro.*
- Portare il puntatore in qualunque punto all'interno dell'area e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. L'area verrà così riempita con il colore attualmente selezionato.

Pennelli personalizzati

Oltre agli otto pennelli predefiniti, si può trasformare qualunque parte del proprio disegno in un pennello personalizzato da utilizzare poi per disegnare.



- Per creare un pennello personalizzato rettangolare, fare una volta clic sullo strumento *Crea pennello.*
- Portare il puntatore in un angolo dell'area. Tenendo abbassato il pulsante sinistro, portare il puntatore nell'angolo opposto.
- Una volta racchiusa l'area che si vuole trasformare in pennello, rilasciare il pulsante. Si è così creato un pennello personalizzato.

Qualunque immagine ora si disegni sarà tracciata con questo pennello. Quando si è finito di usare il pennello, è sufficiente selezionare uno degli otto pennelli predefiniti, oppure crearne un altro personalizzato.

Si possono anche creare pennelli con forme irregolari, oltreché

ruotarli o capovolgerli, e salvarli o caricarli da dischetto.

Come ingrandire il proprio lavoro

Per lavorare nei dettagli, si può ingrandire il disegno.

- Selezionare lo strumento *Ingrandisci* (rappresentato da una lente di ingrandimento).
- Quando ci si sposta sull'area di disegno, si vedrà un rettangolo dietro al puntatore. Posizionare il rettangolo nell'area che si desidera ingrandire e fare clic con il pulsante sinistro del mouse.
- Sullo schermo verrà visualizzata l'immagine ingrandita, mentre l'immagine originale verrà rappresentata all'interno di una piccola finestra. Disegnando con il mouse, si possono quindi aggiungere dettagli alla propria immagine.
- Per ingrandire un'area diversa, posizionare il puntatore all'interno della piccola finestra e, tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il mouse finché l'area richiesta non compaia nella piccola finestra. Rilasciare il pulsante.

- Il livello di ingrandimento può essere aumentato o ridotto facendo clic sullo strumento *Zoom*, situato sotto il pulsante *Ingrandisci*.
- Per disattivare l'ingrandimento, fare di nuovo clic sullo strumento *Ingrandisci*.

Come salvare il proprio lavoro

- Se il sistema è munito di una sola unità a dischetti, estrarre il dischetto ***Appetizer*** e inserire nell'unità un dischetto vuoto.
- Selezionare l'opzione *Save Picture* (Salva immagine) dal menu *Project* (Progetto). Comparirà così il Pannello di richiesta dei file (*File Requester*). Se compare un messaggio che richiede il dischetto Workbench o il dischetto *Appetizer*, è sufficiente fare clic sul pulsante *CANCEL* (Annulla) con il pulsante sinistro del mouse. Questo messaggio può essere visualizzato più volte.
- Fare quindi clic sul pulsante DF0: nel pannello di richiesta. Il computer leggerà così il contenuto del dischetto inserito nell'unità DF0: e lo visualizzerà sullo schermo.
- Portare il puntatore nel riquadro di testo accanto alla parola "File" e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Battere il nome con cui si vuole salvare il proprio lavoro.
- Fare clic sul pulsante *OK* situato nell'angolo inferiore sinistro del pannello di richiesta. Il lavoro verrà così salvato.

Come uscire da Paint

Per uscire da *Paint*, selezionare l'opzione *Exit* (Uscita) dal menu *Project* (Progetto) nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

Music Appetizer

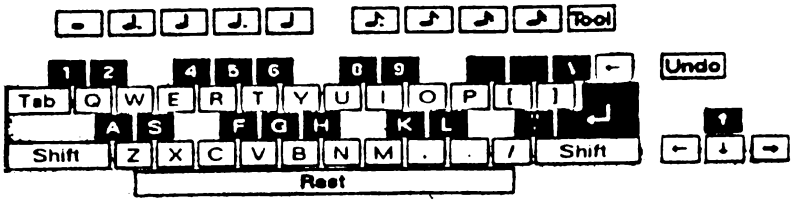
Le informazioni basilari

Per agevolare la comprensione delle caratteristiche di ***Music***, è consigliabile attenersi alle istruzioni che seguono per comporre la prima canzone.
Music consente di eseguire contemporaneamente un massimo di quattro voci o strumenti musicali all'interno di uno spartito. La revisione degli strumenti musicali viene effettuata uno strumento per volta (lo strumento corrente viene visualizzato sul rigo musicale in nero e gli altri strumenti ombreggiati in colore blu chiaro). Gli strumenti musicali possono essere selezionati facendo clic sui pulsanti rettangolari che contengono il nome dello strumento. Quando vengono selezionati, i pulsanti si colorano di rosso.
Al centro della schermata di ***Music*** compaiono numerosi tipi di note. Note intere, mezze note, quarti di nota, pause; ad ogni tipo corrisponde un pulsante che può essere selezionato portando su di esso i mouse e premendo il pulsante sinistro del mouse. Si può selezionare un solo tipo di nota per volta e, quando questo è selezionato, nello spartito verranno inserite soltanto note di quel tipo.

Come immettere le note

Le note possono essere immesse in ***Music*** in tre modi diversi:
Quando è selezionato lo strumento *Freccia*, si possono immettere note o pause direttamente sul rigo musicale posizionandole con il mouse e premendo il pulsante sinistro del mouse. Verificare che sia stato selezionato uno strumento musicale e fare clic sullo strumento *Freccia*. Spostare quindi il mouse in modo che il puntatore si posizioni sul rigo musicale. Il puntatore si trasformerà nel tipo di nota selezionato, che può essere collocato in qualsiasi punto del rigo musicale posizionandolo opportunamente e facendo clic con il pulsante sinistro del mouse. Servendosi dello strumento *Puntatore*, si può immettere la musica di uno spartito inserendo sul rigo le note nel modo in cui queste appaiono, senza che sia necessario conoscere la notazione musicale. Quando viene selezionato lo strumento *Tastiera*, le note vengono immesse suonando su una tastiera tipo pianoforte. Vi sono due modi di suonare sulla tastiera del pianoforte che compare alla base dello schermo.

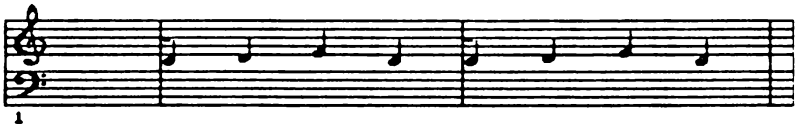
Quando il puntatore viene portato alla base dello scehrmo, si trasforma in una mano: premendo il pulsante sinistro del mouse con la mano posizionata sulle note, queste verranno suonate.
Anche la sezione principale della tastiera del computer funziona come una tastiera di pianoforte, che si può suonare con le dita. La fila di lettere inferiore (ZXC...) rappresenta le due ottave inferiori di tasti bianchi. La fila al di sopra di questa (ASD...) rappresenta le due



ottave inferiori di tasti neri. Si noti come alcuni di questi tasti non suonano alcuna nota: i tasti neri sono infatti in numero inferiore rispetto a quelli bianchi. La seconda fila dall'alto (QWE...) suona le due ottave superiori di tasti bianchi, mentre la fila sopra a questa (123...) suona le due ottave superiori di tasti neri. La barra spaziatrice ha una funzione speciale quando si usa lo strumento Tastiera: inserisce delle pause (Rest) della stessa durata del tipo di nota selezionato (se, ad esempio, si sono selelzionate delle note intere, o semibrevi, premendo la barra spaziatrice verrà inserita una pausa intera).

Un esempio di canzone

Proviamo ora a immettere una canzone. Il nostro primo obiettivo consisterà nell'immettere le note seguenti:



Ci si attenga alle istruzioni qui riportate senza preoccuparsi degli eventuali errori commessi: le procedure per correggerli verranno infatti spiegate in una seconda fase.
Innanzi tutto, scegliamo *Clear Song* (elimina canzone) dal menu *Project* (Progetto) per cancellare le eventuali note già scritte nella canzone. Selezionare quindi il primo strumento musicale facendo clic sul pulsante corrispondente. Selezionare lo strumento *Tastiera* in modo da poter immettere le note della tastiera dal computer inserendole nel rigo musicale. Poiché le prime note sono note da un quarto (semiminima), selezionare come tipo di nota la nota da un quarto facendo clic sul pulsante che contiene il disegno di una nota da un quarto, oppure usando la scorciatoia da tastiera *F5*. Con i tasti della tastiera, si possono quindi inserire nello spartito note da un quarto. Battere dalla tastiera del computer:

Tab - Q - W - Tab - Tab - Q - W - Tab - W - E - R - Spazio - W - E - R - Spazio

Cambiare quindi il tipo di nota scegliendo la nota da un

ottavo (croma) facendo clic sul pulsante della nota da un ottavo, oppure usando la scorciatoia da tastiera *F7*, e battere poi dalla tastiera del computer:

R - T - R - E

Selezionare quindi le note da un quarto (*F5*) e battere:

W

Selezionare le note da un ottavo (*F7*) e battere:

Tab - Spazio - R - T - R - E

Infine, selezionare le note da un quarto (*F5*) e battere:

Tab - Shift Destro - Tab - Spazio - Tab - Shift Destro - Tab - Spazio

Per ascoltare le note che si sono immesse, spostare il mouse in modo da posizionare il puntatore sul pulsante *Suona*, contrassegnato dal colore verde e dal disegno di triangolo obliquo. Fare clic con il pulsante sinistro del mouse: la musica verrà così riprodotta.

Se si sono fatti degli errori, eliminare le note errate con lo strumento *Elimina note (X)*. Riascoltare lo spartito. Quando ci si avvicina a una nota sbagliata, fare clic sul pulsante di interruzione, che è posto direttamente sotto il pulsante Suona ed è contrassegnato dal colore rosso e dal disegno di un quadrato nel centro. Posizionare il cursore sulla nota sbagliata e premere il pulsante sinistro del mouse per cancellarla.

La canzone senbra però troppo breve: e allora allunghiamola!

Per prima cosa, catturiamo le note immesse in precedenza nel buffer taglia e incolla. Poiché intendiamo selezionare tutte le note, possiamo usare l'opzione *Group All* (raggruppa tutto) del menu *Edit* (modifica), che fa proprio questo, cioè raggruppa tutte le note, per poterle utilizzare in blocco nelle operazioni di taglia, copia e incolla. Quando si sceglie *Group All*, tutte le note dello spartito si colorano di rosso, a indicare che sono state selezionate. Selezionare quindi *Copy* (Copia) dal menu *Edit*: il computer catturerà le note selezionate nel buffer taglia e incolla, per incollarle nel punto desiderato, per un numero di volte a piacere. Realizziamo allora un brano musicale di durata doppia, aggiungendo alla fine del brano originario una copia delle
note che abbiamo immesso. Selezionare l'opzione *Copia* dal menu *Edit*. Con il controllo a cursore sotto il rigo musicale, portarsi alla fine dello spartito (cioè, alle battute vuote), poi selezionare *Paste* (Incolla) dal menu *Edit*. Il puntatore cambierà in un "TO" con un reticolo a croce. Fare clic su un punto qualsiasi del rigo musicale: le note che avevamo selezionato e copiato in precedenza appariranno subito dopo le note che avevamo immesso.

Fare di nuovo clic sul pulsante *Suona* e ascoltare la nuova canzone.

Rendiamo ora più bella la canzone intervenendo sull'armonia. Scegliere il secondo strumento musicale e cambiare il tipo di nota selezionando la pausa intera. Selezionare lo strumento *Freccia* e inserire una pausa intera all'inizio portando il mouse in un punto qualsiasi del rigo e premendo il pulsante sinistro del mouse. Selezionare *Paste* (Incolla) dal menu *Edit* e posizionare il reticolo a croce "TO" a destra della pausa intera, in modo che le note che abbiamo copiato in precedenza vengano inserite dopo la pausa. Avremo così due voci che suonano, la seconda uguale alla prima, se non per il fatto che quest'ultima inizia una misura più tardi a causa della pausa intera all'inizio.
Fare clic sullo strumento musicale selezionato (quello cui corrisponde il pulsante rosso); il pulsante si colorerà nuovamente di blu, a indicare che nessuno strumento è ora selezionato. Fare nuovamente clic sul pulsante *Suona* e riascoltare la nuova canzone, che sarà senz'altro migliore.
Aggiungiamo ora un altro strumento musicale. Fare clic sul pulsante del terzo strumento e inseriscano due pause intere selezionando lo strumento *Freccia*, scegliendo il tipo di nota *Pausa* intera e facendo due volte clic con il mouse posizionato sul rigo musicale. Incollare quindi le note dopo l'ultima pausa, fare clic sullo strumento musicale selezionato in modo che non vi siano strumenti selezionati, fare clic su *Suona* e riascoltare la nuova armonia.
Come si può vedere, la procedura di immissione della musica non è per niente difficile; gli strumenti di modifica, inoltre, possono rendere il compito molto più facile. Con un pò di pratica e di pazienza, il programma ***Music*** consente di scrivere una buona canzone pop, o addirittura una sinfonia.

Write

(SCRIVERE)

L'elaborazione dei testi è probabilmente l'applicazione più comune per un microcomputer. Un word processor offre molte funzioni in più rispetto ad una semplice macchina per scrivere elettronica. Si può battere quello che si vuole, dopodiché, premendo pochi tasti, si può tornare indietro per cambiare e modificare quanto si è fatto. Si può salvare il proprio lavoro su dischetto per caricarlo in una fase successiva, quando si desidera lavorarvi di nuovo. Si possono spostare parole, frasi o paragrafi da una parte all'altra fino ad ottenere esattamente ciò che si vuole. Quando si è soddisfatti del lavoro, lo si stampa.

Per cominciare

Prima di cominciare, però, vi sono alcuni termini da imparare. Innanzi tutto, qualunque cosa si scriva usando ***Write*** verrà chiamato documento. Potrebbe essere una lettera, la lista della spesa, o un capitolo di un romanzo. In secondo luogo, con *Amiga Destro* si intende il tasto *Amiga* posto sulla destra della barra spaziatrice. *Alt*, invece, si riferisce ad uno dei tasti *Alt*.
Praticamente quasi tutti i comandi di ***Write*** si possono attivare con il mouse o premendo determinate combinazioni di tasti. Quando *Amiga Destro S* è seguito da qualcos'altro, significa che si deve tenere abbassato il tasto Amiga destro premendo conraneamente il tasto S. *Alt SU*, ad esempio, significa tenere abbassato un tasto Alt premendo conraneamente il tasto con la freccia

verso l'alto. Ecco una lista dei tasti che ***Write*** usa:

- Tasto *Amiga destro*
- Tasto *Ctrl*
- Tasto *Alt*
- Tasto *Shift* (maiuscole)
- *Shift* e *Ctrl*
- *Shift* e *Alt*
- Tasto con la freccia verso l'alto
- Tasto con la freccia verso il basso
- Tasto con la freccia verso destra
- Tasto con la freccia verso sinistra (NOTA: Questo non è il tasto *backspace*!)
- da F1 a F10 = i 10 tasti funzione
- Tasto *Backspace* (←)
- Tasto di *invio* = il tasto Return o Enter (↵)

Cominciamo con una rapida panoramica delle schermate e dei comandi. Puntare sull'icona ***Write*** e fare un doppio clic con il pulsante sinistro del mouse. In pochi istanti si vedrà la schermata principale. E' la schermata iniziale di ***Write***.

All'apice dello schermo si trova la barra del titolo. Dal momento che non abbiamo ancora fatto niente, vi comparirà la scritta "Write:(Untitled)". Premere una volta la barra spaziatrice: il titolo cambierà in "*(Untitled)" (Senza titolo). L'asterisco indica che il documento è stato modificato ma che non è ancora stato salvato. Non appena si salva il documento (vedere sotto), o quando si carica per la prima volta un documento esistente da dischetto, l'asterisco scompare e, al posto di "(Untitled)" comparirà il nome del documento.

Subito sotto la barra del titolo si trova l'area di lavoro principale. E' il luogo in cui sarà visualizzato tutto ciò che si batte, si modifica, si cambia. Se ora si battono delle parole, verranno visualizzate sullo schermo in questa area.

Alla destra dell'area di lavoro compaiono due righe di icone di strumenti, che servono per l'esecuzione di varie operazioni, relative, tra l'altro, agli stili di testo, alle funzioni di taglia e incolla, al suono, e agli spostamenti da una parte all'altra del documento.

Write ha cinque menu. Sull'estrema sinistra si trova il menu *Project* (Progetto) che contiene le opzioni per caricare (*Load*), salvare (*Save*) e stampare (*Print*) documenti.

Accanto a questo si trova il menu *Edit* (modifica) dove si può manipolare il testo con opzioni come *Cut* (taglia), *Copy* (Copia) e *Paste* (incolla). Il terzo menu è chiamato Commands (comandi) e contiene le opzioni per cercare e sostituire parole (*Find e Replace*), per cambiare il modo di inserimento e le modalità di visualizzazione dei

paragrafi. Il menu *Styles* (stili), analogamente agli strumenti, consente di cambiare il testo in grassetto (bold), corsivo (italic), sottolineato (underlined) e normale (normal). Infine, sull'estrema destra, si trova il menu *Cursor* (cursore) dove compaiono tutti i modi di spostamento del cursore all'interno del documento.
Nelle pagine che seguono, verranno descritti dettagliatamente tutti gli strumenti e tutte le opzioni dei menu; prima, però, vengono presentate le funzioni principali per immettere i testi nella schermata principale.

Come immettere il testo

L'immissione del testo in ***Write*** avviene tramite una semplice battitura. Inizialmente, si vedrà un cursore nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Il cursore non è uguale al puntatore che viene spostato con il mouse. Quando si batte sulla tastiera dell'Amiga, le lettere appariranno sullo schermo e il cursore si sposterà verso destra. Dopo aver battuto un'intera riga sullo schermo, non è necessario premere il tasto di invio (↵) (come si farebbe con una macchina per scrivere manuale). Il tasto di invio va premuto soltanto quando si vuole iniziare un nuovo paragrafo.
Una volta raggiunto il margine destro dello schermo mentre si batte, ***Write*** passa automaticamente alla riga successiva. Se l'ultima parola battuta è troppo lunga per poter rientrare tutta sulla riga, ***Write*** la porta per intero alla riga successiva. In questo modo, non si avranno parole tagliate a metà. Poiché il video non presenta necessariamente la stessa larghezza dell'uscita su stampante, non si devono separare in sillabe le parole alla fine della riga (che, nella stampa, potrebbero posizionarsi al centro della riga).
Dopo aver riempito un'intera schermata con 23 righe di testo, lo schermo scorrerà in su, creando nuovo spazio. Attenzione! Non si pensi che le righe in cima allo schermo vanno perse solo per il fatto che scompaiono dello schermo. E' come se il documento fosse stato battuto su un lungo rotolo di carta. Lo schermo, infatti, non è altro che una finestra che mostra solo 23 righe di testo per volta. Questa finestra può essere spostata in su o in giù nel documento, in una varietà di modi che verranno descritti più avanti.
Anche se, man mano che si batte, sarà inevitabile commettere degli errori di battitura, correggerli è estremamente semplice. Alcune macchine per scrivere elettroniche hanno un tasto di "ritorno unitario e cancellazione"; anche ***Write*** è in grado di fare la stessa cosa. Premendo semplicemente il tasto di *Backspace* (↵), si potranno cancellare le lettere alla sinistra del cursore. (Il tasto *Delete*, "cancella", cancellerà invece il testo posto alla destra del cursore). Tenendo abbassato il tasto *Backspace* o *Delete*, si possono cancellare intere

parole, frasi, paragrafi, o tutto il documento. Si può anche usare il tasto *Tab* per far saltare in avanti quattro spazi per volta. Se si vuole saltare all'indietro alla precedente posizione di tabulazione, premere i tasti *Shift* (maiuscole) e *Tab*. Vi sono anche altri modi di modificare il testo, ma ne parleremo più avanti.

Il cursore

Il cursore indica il punto in cui ci si trova nel documento. Tutto ciò che si batte compare nella posizione del cursore. Vi sono molti modi per spostare il cursore sullo schermo e attraverso il documento (per una spiegazione più dettagliata, vedere i menu *Tools*, strumenti, e *Cursor*, cursore, più avanti nel manuale). Il modo più facile per spostare il cursore consiste nell'utilizzare i quattro tasti con le frecce.

Premendo la freccia verso sinistra, si sposta il cursore in su di una riga. Se, dopo aver portato il cursore all'apice o alla base dello schermo, si continua a premere i tasti con le frecce, l'intero video scorrerà (ammesso che vi sia ancora del testo in quella direzione).
Un altro modo per spostare il cursore consiste nell'utilizzare il mouse. Si sarà notato che, quando si comincia a battere, il puntatore del mouse scompare. A questo punto, è sufficiente muovere il mouse per far ricomparire il puntatore. Per spostare il cursore servendosi del mouse, è sufficiente portare il puntatore nel punto in cui si vuole posizionare il cursore e fare clic una volta con il pulsante sinistro del mouse. Il cursore salterà in quella posizione.
Si può anche usare la barra di scorrimento situata a destra dell'area del testo. Essa indica, in ogni momento, il punto in cui il cursore è posto all'interno del documento. Premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse, poi spostare la barra verso l'alto o verso il basso. Quando si rilascia il pulsante del mouse, il cursore salterà a quella posizione nell'interno del documento. Si tratta di un modo estremamente rapido per saltare in avanti o all'indietro all'interno di un documento.
Un altro modo per spostare il cursore all'interno del documento consiste nell'utilizzare delle speciali scorciatoie da tastiera. Per portare il cursore alla fine di una riga, ad esempio, si può premere *Shift Freccia verso destra* (cioè tenere abbassato uno dei due tasti shift - quelli per le maiuscole - premendo conraneamente il tasto freccia verso destra). Le scorciatoie da tastiera verranno de scritte più avanti.
L'ultimo metodo per spostare il cursore all'interno del documento consiste infine nell'utilizzare le selezioni del menu *Cursor*.

Come selezionare il testo

Un'altra importante funzione che si può utilizzare tramite la combinazione mouse-cursore è quella di selezione del testo. Vi sono diverse speciali che richiedono la selezione di parti di testo.
Per selezionare una parte di testo, portare il cursore all'inizio della sezione da selezionare. Premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse. Trascinare ora il puntatore verso destra; il testo viene selezionato man mano che ci si sposta. Rilasciato il pulsante del mouse, l'area selezionata resterà evidenziata.
Questo metodo funziona in qualunque direzione. Se lo si desidera, si potrebbe cominciare anche dalla fine del testo portando il puntatore verso sinistra. Si può, inoltre, procedere portando il puntatore verso il basso, per selezionare intere frasi o fino alla fine del documento. Se si desidera selezionare parti di testo che scorrono scomparendo oltre l'apice o la base dello schermo, tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse; le righe verranno così selezionate man mano che si sposta.
Se si seleziona una sezione di testo e si preme un tasto qualsiasi, la sezione selezioanta verrà cancellata. Se si vuole ricuperare la sezione selezionata, premere immediatamente *Amiga Destro P* (per ulteriori dettagli, si rimanda al menu *Edit*). Per eliminare la selezione impostata, premere *Amiga Destro H* (per maggiori dettagli, si rimanda alla descrizione del menu Edit).

Riassunto

L'immissione del testo in ***Write*** è una semplice questione di battitura. ***Write*** procederà verso la base dello schermo man mano che si riempiono righe, portando con sé l'ultima parola (se è troppo lunga per rientrare nella riga precedente). Dopo aver riempito una pagina, il testo comincerà a scorrere verso l'alto, lasciando spazio per continuare la battitura. Gli errori si possono cancellare con i tasti *Backspace* e *Delete*.
Si può spostare il cursore attraverso il documento servendosi di quattro metodi: i tasti con le frecce, il mouse, la barra di scorrimento o le scorciatoie da tastiera.
Per selezionare una sezione di testo, portare il cursore all'inizio o alla fine di tale sezione e, tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, trascinare il puntatore sul testo da selezionare; rilasciare quindi il pulsante del mouse.
Ma vediamo ora le altre funzioni.

Tools (strumenti)

Cut (taglia)

Una volta selezionata una parte di testo del proprio documento, selezionando questa opzione il testo verrà cancellato dallo schermo. Il testo non è però perso per sempre. Viene semplicemente posto in un'area di memorizzazione temporanea chiamata *Clipboard* (Bacheca), fino a che non venga tagliata un'altra sezione di testo. Si tratta di una funzione particolarmente utile per spostare parti di testo da una parte all'altra nel documento. Il testo che si trova nella *Clipboard* può essere reincollato nel documento in una nuova posizione usando lo strumento *Paste* (incolla), descritto qui di seguito. Quando viene tagliata un'altra sezione, questa sostituisce l'eventuale sezione memorizzata in precedenza nella *Clipboard*. Il vecchio testo va quindi definitivamente perso.

Note sulla Clipboard: La *Clipboard* (Bacheca) dell'Amiga è uno strumento potente. Una volta registratevi delle informazioni per mezzo di un'operazione di *Taglia* (Cut) o *Copia* (Copy), queste restano lì. Ciò significa che si può tagliare una parte di testo da un documento, caricare un nuovo documento e incollarvi tale sezione. Si può persino uscire da ***Write***, poi rieseguirlo e reincollare sempre la stessa sezione di testo in un altro documento.

Paste (incolla)

Quando si seleziona questo strumento, la sezione di testo posta nella *Clipboard* viene inserita nel documento in corrispondenza della posizione del cursore. Usato unitamente agli strumenti *Cut* (taglia) e *Copy* (copia), *Paste* (incolla) permette di spostare sezioni di testo all'interno di un documento o di duplicare determinate parti di testo. Per spostare una sezione di testo, occorre innanzi tutto selezionarla. Selezionare quindi *Cut* (taglia): il testo verrà tagliato e posto nella *Clipboard*. Spostare il cursore nel punto del documento in cui si vuole spostare il testo e selezionare *Paste* (incolla). Il testo verrà inserito in corrispondenza della posizione del cursore.

Per fare una copia di una sezione di testo, selezionare innanzi tutto la sezione da duplicare e poi selezionare *Copy* (copia). La sezione selezionata resterà sullo schermo, ma una copia del testo sarà posta nella clipboard. Portare ora il cursore nel punto in cui si vuole inserire una copia del testo e selezionare *Paste* (incolla). Una copia del testo verrà inserita in corrispondenza della posizione del cursore.

Nota sulla funzione Paste: Quando si incolla una sezione di testo nel proprio documento, essa resta selezionata. Se si cambia parere sul punto in cui inserire questa sezione, è sufficiente selezionare di nuovo *Cut* (taglia) e il testo selezionato verrà cancellato. Se invece

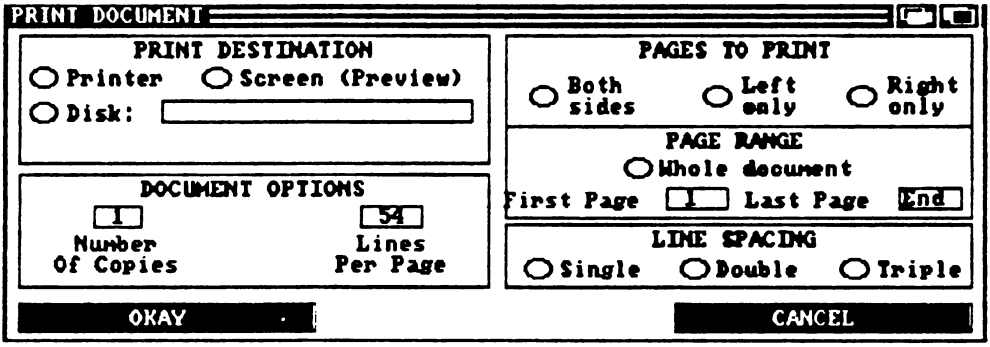
tutto è a posto, selezionare *Clear Highlight* (vedere più avanti).

Copy (copia)

Copy (copia) è una funzione fondamentalmente analoga a *Cut* (taglia); il testo selezionato, però, in questo caso non viene cancellato dallo schermo. Per effettuare una copia di una sezione di testo, usare questa voce unitamente a *Paste* (incolla). Selezionare innanzi tutto il testo da copiare e poi selezionare *Copy*. Il testo verrà memorizzato nella *Clipboard* al posto dell'eventuale testo già registratovi in precedenza. Portare quindi il cursore nella posizione del documento in cui si desidera inserire la copia e selezionare *Paste*. Una copia del testo verrà inserita in corrispondenza della posizione del cursore.

Print (stampa)

Quando si è pronti per stampare il documento, selezionare questo strumento e comparirà la finestra *Print Documento* (stampa documento). Si vedrà una lista di opzioni, alcune delle quali sono già automaticamente selezionate. Per modificare le selezioni impostate, fare clic nei cerchi accanto alle opzioni desiderate.



Finestra di stampa: Print destination (destinazione della stampa)

Nell'angolo superiore sinistro della finestra c'é un riquadro chiamato "Print Destination" (destinazione della stampa). Qui vi sono due opzioni: *Printer* (stampante), e *Disk* (disco). Se si vuole stampare il documento sulla stampante, non occorre fare nulla, dal momento che l'opzione *Printer* è già selezionata. Per "stampare su disco", invece, selezionare l'opzione *Disk*. Si aprirà un pannello di richiesta dei file, dove si potrà scegliere il numero dell'unità a dischi, la directory e il nome da utilizzare. Stampare un documento su disco **non** significa salvarlo su disco. Quando si salva un documento, vengono anche salvati tutti i codici speciali usati da ***Write***. Quando si stampa su disco, invece, tutti i codici speciali vengono eliminati: vengono

salvati soltanto il testo e i codici di a capo (generando così un file detto file ASCII). Si tratta di una funzione che risulta particolarmente utile se si prevede di inviare il documento tramite modem, o se occorre trasferire il documento ad un altro programma di elaborazione.

Finestra di stampa: Document Options (opzioni del documento)

Sotto il riquadro *Print Destination* (destinazione della stampa) si trova il riquadro *Document Options* (opzioni del documento). Qui si possono selezionare il numero di copie da stampare e il numero di righe per pagina. Se si vogliono stampare più copie dello stesso documento, fare clic nel riquadro sopra *Number of Copies* (numero di copie). Con il tasto *Backspace* (←) o *Delete*, cancellare l'1 (oppure usare *Amiga Destro X*), e
immettere il numero di copie da stampare. L'opzione *Lines per Page* (righe per pagina) dice a ***Write*** quante righe stampare per ogni pagina prima di inviare un codice speciale alla stampante per saltare la perforazione alla fine del foglio. Per cambiare il numero di righe, attenersi alla stessa procedura seguita per l'opzione *Numero di copie*. Se nella stampante è caricata carta di tipo speciale, può darsi che sia necessario cambiare questo valore. Prima di riuscire ad ottenere delle stampe esattamente come si vuole, occorre in genere fare alcune prove.

Finestra di stampa: Pages to Print (pagine da stampare)

Nell'angolo superiore destro della finestra si vedrà il riquadro *Pages to Print* (pagine da stampare). Normalmente, questo deve restare impostato su *Both Sides* (entrambi i lati). *Both Sides* stamperà il documento una pagina dopo l'altra. Se, invece, si desidera stampare il documento su tutte e due le facce del foglio, selezionare *Right Only* (solo destra) e poi stampare il documento. ***Write*** stamperà soltanto una pagina sì e una no. Quando le pagine di destra sono state tutte stampate, togliere la carta dalla stampante, capovolgerla e reinserirla nella stampante. Selezionare ora *Left Only* (solo sinistra) e stampare di nuovo il documento. In questo modo verranno stampate le pagine precedentemente saltate nella stampa con *Right Only*.

Finestra di stampa: Page Range (limiti dell'insieme di pagine)

Subito sotto *Pages to Print* si vedrà il riquadro *Page Range* (limiti dell'insieme di pagine). Prima di stampare tutto il documento, verificare che sia stata selezionata l'opzione *Whole Document* (tutto il

documento). Se si vuole stampare soltanto un determinato numero di pagine, specificare da quale numero di pagina si vuole che ***Write*** inizi a stampare. Selezionare anche il numero dell'ultima pagina da stampare. Se, ad esempio, si desidera stampare soltanto la seconda pagina, immettere 2 nel riquadro *First Page* (prima pagina) e 2 anche nel riquadro *Last Page* (ultima pagina). Per stampare le prime tre pagine del documento, immettere 1 nel riquadro *First Page* e 3 nel riquadro *Last Page*.

Finestra di stampa: Line Spacing (interlinea)

L'ultima delle opzioni per la stampante è il riquadro *Line Spacing* (spaziatura fra le righe, o interlinea). Qui si può decidere se stampare il documento a spaziatura singola, doppia o tripla.
Infine, quando tutte le opzioni sono state predisposte come si vuole, verificare che la stampante sia pronta e fare clic sul riquadro *OK*. Dopo pochi istanti il documento verrà stampato. Se si cambia idea e non si vuole più stampare il documento, è sufficiente fare clic sul riquadro *CANCEL* (annulla), dopodiché si tornerà alla schermata principale.
Se si verificano problemi nell'uscita, o se la stampante sembra non funzionare, verificare che tutti i collegamenti siano corretti (come prescritto dal manuale *Amiga)* e che la stampante sia "*ON LINE*" (in linea). Può essere anche opportuno controllare l'impostazione delle preferenze per la stampante (*Preference - Printer*) (consultare il manuale dell'*Amiga*).

Video Preview (anteprima)

La funzione Video Preview (anteprima) consente di controllare a video le modalità effettive di uscita sulla stampante, in modo da impostare correttamente il documento prima di stamparlo. La funzione Preview può essere attivata selezionando "Preview" dal pannello di richiesta della stampa e facendo clic su "OK". Viene così mostrata la prima pagina del documento; poiché, però, una pagina comprende generalmente più caratteri di quelli effettivamente visualizzabili dallo schermo, verrà di fatto mostrata una sola parte della pagina. Facendo scorrere il testo con il mouse, si possono però visualizzare anche le parti altrimenti nascoste. (Poiché alcune pagine possono essere visualizzate interamente in senso orizzontale, lo scorrimento potrà essere effettuato solo in verticale. Le pagine il cui margine destro, invece, fuoriesce dal video, scorreranno anche orizzontalmente). Il pulsante "NEXT PAGE" (pagina successiva) all'apice della pagina o il tasto di invio sul tastierino numerico possono essere utilizzati per passare alla pagina successiva del documento (se esistente). Si noti che ci vogliono alcuni secondi prima che la pagina successiva venga visualizzata, e che il mouse resterà fermo durante

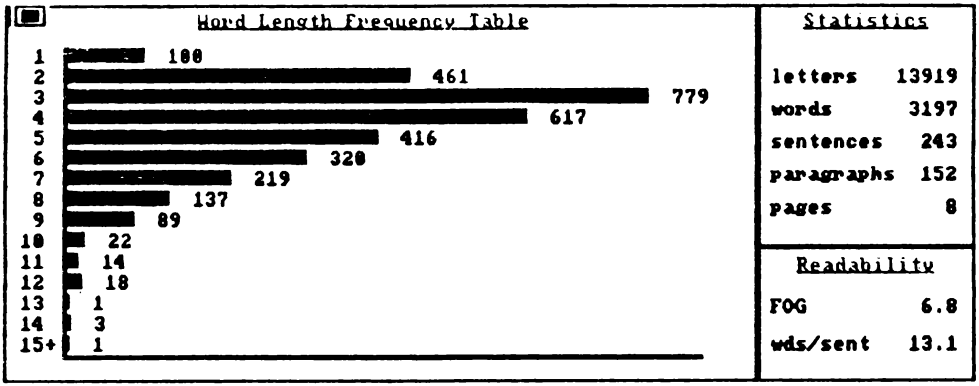
questo intervallo di tempo. Per uscire dalla funzione Video Preview, fare clic sul pulsante CANCEL (annulla) all'apice della pagina o premere ESC sulla tastiera. La funzione Video Preview visualizza i caratteri e gli stili di testo della pagina (grassetto, corsivo e sottolineato), ma non mostra i diversi passi dei caratteri, la qualità di stampa, ecc. poiché *Write* non sa come queste funzioni verranno gestite dalla stampante installata. Il principale vantaggio insito nella funzione Video Preview consiste nel consentire un controllo preventivo delle posizioni di fine pagina e fine riga, per impostare il documento esattamente come lo si vuole prima di passare alla stampa.

Strumento Suono

Normalmente, questo strumento è selezionato. Con lo strumento *Suono* attivato, quando si batte sulla tastiera, si sentirà il rumore di una macchina per scrivere. Per disattivare questa funzione, fare clic sullo strumento *Suono*.

Strumento Statistiche

Quando si fa clic su questo strumento, compare la finestra *Statistics* (statistiche), che fornisce informazioni sul documento su cui si sta lavorando.



Sulla sinistra della finestra *Statistics* si vedrà la tabella della frequenza lunghezza delle parole (*Word Length Frequency Table*). Si tratta di una rappresentazione sotto forma di grafico a barre che mostra quante sono le parole di una lettera, le parole di due lettere, le parole di tre lettere, ecc. usate nel documento. Questa funzione è in grado di misurare le parole fino a 15 o più lettere. Se si scopre, ad esempio, che si stanno usando molte parole di 10 o più lettere, si può tornare indietro e usare un linguaggio più semplice.
Nella parte superiore destra della finestra *Statistics* si vedrà il

riquadro *Statistics* (statistiche), che indica quante lettere (letters), parole (words), frasi (sentences), paragrafi (paragraphs) e pagine (pages) vi sono in tutto il documento.
Sotto il riquadro *Statistics* c'é il riquadro *Readability* (leggibilità). La prima voce è il *FOG Index Number* (numero dell'indice *FOG*).
L'indice *FOG* è un sistema sviluppato dall'istituto Gunning per determinare la leggibilità di un documento. Si tratta, in pratica, di un numero corrispondente al livello di istruzione che un lettore deve avere per capire il documento. L'indice *FOG* 5 significa, ad esempio, che il lettore deve avere un'istruzione equivalente alla quinta classe elementare per poter capire il documento. L'indice *FOG* 15 significa, invece, che il lettore deve essere almeno al secondo anno di università per poter capire il documento. I numeri dell'indice *FOG* non sono però completamente affidabili in ogni situazione. Il calcolo dell'indice si basa su una valutazione media della lunghezza delle parole, e sul numero di parole per frase. L'altra voce di *Readbility* è wds/sent (parole per frase). Si tratta, semplicemente, del numero di parole diviso per il numero di frasi. Numeri più alti corrispondono a frasi più complicate. Se il valore è molto alto, è consigliabile tornare indietro e dividere in due le frasi troppo lunghe.
Terminato il lavoro con le funzioni della finestra *Statistics*, fare clic sul riquadro *Close* (chiudi) per tornare alla schermata principale.

Strumento Orario

Quando si fa clic su questo strumento, ***Write*** inserisce automaticamente l'ora nel documento nella posizione in cui si trova il cursore. L'orario viene scritto nel formato standard AM/PM (per esempio 3:20 PM per indicare le
quindici e venti). Ovviamente, l'ora deve essere impostata in modo esatto sull'orologio interno dell'*Amiga*. Per regolare l'orologio interno, consultare il manuale dell'Amiga.

Strumento Data

Questo strumento inserisce la data nel documento nella posizione in cui si trova il cursore. Analogamente a quanto descritto per l'ora, anche la data deve essere impostata correttamente nell'Amiga. Il formato in cui la data viene scritta dipende dall'opzione *Set Date Format* (impostazione del formato della data) del menu *Commands* (Comandi) (descritto più avanti in questo capitolo). Per le istruzioni relative all'impostazione della data, consultare il manuale dell'Amiga.

Strumento Testo normale

Questo strumento consente di eliminare, da una sezione di testo selezionata, tutti i comandi di stile come il **Grassetto** o il *corsivo*. Se si è usato un altro stile di testo e si vuole tornare al testo normale, selezionare la sezione di testo da modificare e fare clic su questa

icona con il pulsante sinistro del mouse. Quando si fa clic sullo strumento *Testo normale*, vengono cancellati tutti gli eventuali stili attivi.

Strumento Testo grassetto

Per cambiare il testo in grassetto, è sufficiente puntare su questa icona e fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse. A partire da questo momento, tutto quello che si batterà verrà scritto in grassetto. Per trasformare in grassetto una sezione di testo già esistente, selezionare l'area e poi fare clic su questa icona.

Strumento Testo corsivo

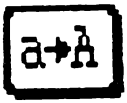
Quando si fa clic su questa icona, tutto quello che si batte da questo momento in poi verrà scritto in corsivo. Per disattivare il corsivo, fare di nuovo clic sull'icona. Per trasformare in carattere corsivo una sezione di testo già esistente, selezionare l'area e fare clic su questa icona.

Strumento Testo sottolineato

Quando si fa clic su questa icona, tutto quello che si batte da questo momento in poi verrà scritto sottolineato. Per disattivare la sottolineatura, fare di nuovo clic sull'icona. Per sottolineare una sezione di testo già esistente, selezionare l'area e poi fare clic su questa icona.

Nota sugli stili di testo: si possono avere più stili attivati contemporaneamente. Se si fa clic sullo strumento *Corsivo* e poi sullo strumento *Sottolineato, tutto quello che si batte sarà contemporaneamente* in corsivo e sottolineato. Se poi si fa clic sullo strumento *Grassetto*, il testo risulterà grassetto, corsivo e sottolineato. Per modificare una sezione di testo già esistente, selezionare l'area e poi fare clic su una qualunque combinazione di stili. Lo strumento *Testo* normale elimina invece tutti gli stili di testo impostati.

Maiuscolo



Questo strumento cambia tutto ciò che è selezionato nel testo trasformandolo in maiuscolo (lettere maiuscole). Selezionare la sezione del documento da impostare in maiuscolo e fare clic su questo strumento.

Minuscolo

Questo strumento è l'opposto dello strumento *Maiuscolo*. Cambia tutto il testo selezionato trasformandolo in lettere minuscole.

Inizio di riga

Facendo clic su questo strumento, il cursore salta all'inizio della riga corrente. Più clic faranno spostare il cursore all'inizio di righe precedenti.

Fine di riga

Facendo clic su questo strumento, si sposterà il cursore alla fine della riga corrente. Più clic faranno spostare il cursore alla fine di righe successive.

Inizio del documento

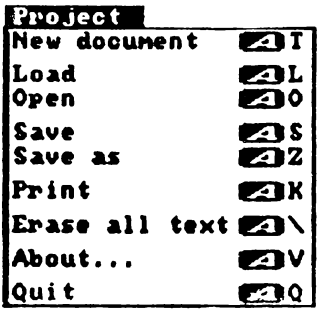
Quando si fa clic su questo strumento, il cursore salta all'inizio del documento.

Fine del documento

Questo strumento fa saltare il cursore alla fine del documento.

Il menu Project (Progetto)

Menu Project - New document (nuovo documento)



Questa voce di menu apre un nuovo documento "(Untitled)" (senza titolo). Questa operazione non influisce sui documenti eventualmente aperti, anche se l'area di editing si cancella a indicare che il documento corrente è vuoto. Per passare da un documento all'altro, utilizzare le voci di menu *Commands/Next document* e *Commands/Previous document.*

Menu Project: Load (carica)

Questa voce di menu carica dal dischetto un documento archiviato in precedenza. Quando si seleziona questa voce, apparirà un Pannello di richiesta dei file (*File Requester)* contenente una lista dei file che si trovano nella directory corrente. Si può cambiare directory facendo clic sul riquadro appropriato, o si può immettere il nome dell'unità a dischi e della directory desiderata nei riquadri di testo.

Una volta visualizzato il nome del file da caricare, è sufficiente fare clic su di esso, dopodiché il nome corrispondente verrà immesso nel riquadro del file. Fare clic sulla casella *OK* e il file verrà caricato automaticamente. Se si cambia idea, fare clic sul riquadro *Cancel* (annulla) e si tornerà così alla schermata principale.

Menu Project: Open (apri)

Questa voce di menu corrisponde alla combinazione delle due funzioni *Projects/New* e *Projects/Load.* In altre parole, viene creato un nuovo documento vuoto e compare immediatamente il *File Requester* per consentire la selezione del file da caricare.

Menu Project: Save (salva)

Selezionare questa voce quando si vuole salvare su dischetto il documento su cui si sta lavorando. Se il documento è già stato salvato in precedenza, o se si stava lavorando su un documento caricato da dischetto, ***Write*** salverà automaticamente il documento e tornerà alla schermata principale. Se il documento non è stato ancora salvato, si aprirà un pannello di richiesta *File*, che consente di dare un nome al proprio documento. Si può anche specificare su quale unità a dischi e in quale directory si vuole salvare il documento. Una volta immesso il titolo nel riquadro di testo, fare clic sulla casella *OK* e il documento verrà salvato. Se si cambia idea, fare clic sul riquadro *Cancel (annulla).*

Menu Project: Save As (salva come)

Questa opzione consente di fare una copia di riserva del proprio documento o di salvare il documento su un dischetto diverso. Quando si seleziona questa opzione, si apre un pannello di richiesta dei file, analogo a quello della finestra dell'opzione *Save* (vedere sopra); esso consente di cambiare il nome del documento, dell'unità a dischi e della directory. Se tutto è come si desidera, fare clic sulla casella *OK*. Se si cambia idea, fare clic sul riquadro *Cancel* (annulla) per tornare alla schermata principale.

Menu Project: Print (stampa)

Questa opzione apre la finestra *Print* (stampa). Per ulteriori dettagli, consultare il paragrafo dello strumento *Print* (stampa) trattato in precedenza.

Menu Project: Erase All Text (cancella tutto il testo)

Questa voce di menu cancella l'intero documento corrente. Se non si è ancora salvato il documento, verrà visualizzato un pannello di richiesta che chiede di confermare la cancellazione del documento.

Menu Project: About ... (a proposito di ...)

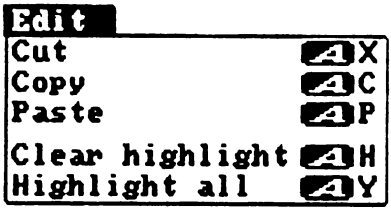
Quando si seleziona questa voce, si apre un riquadro di messaggi che visualizza il numero della versione corrente di ***Write*** e indica il nome degli autori del programma. Per chiudere il riquadro, utilizzare il pulsante *Close.*

Menu Project: Quit (esci)

Quando si è terminato di usare ***Write***, selezionare questa voce. Se il documento non è ancora stato salvato, compare
un pannello di richiesta che chiede di confermare il comando, che implica la perdita di tutti i cambiamenti che si sono fatti. In caso contrario, ***Write*** terminerà, e verrà visualizzato il documento successivo. Se il documento in cui si trova attualmente è l'unico, ***Write***

visualizzerà un riquadro di richiesta chiedendo se si desidera uscire addirittura dal programma. Facendo clic su Yes (sì), ***Write*** terminerà e tornerà alla schermata Workbench. In caso contrario aprirà un documento vuoto e senza titolo in cui continuare a lavorare.

Il menu Edit (modifica)



Il menu *Edit* (modifica) fornisce le opzioni per manipolare il testo selezionato (vedere *Come selezionare il testo*). Dopo aver selezionato una sezione di testo, si possono utilizzare le funzioni di taglio (*Cut*), copia (*Copy*), incollaggio (*Paste*), eliminazione della selezione (*Clear Highlight*) oppure, per modifiche speciali, si può selezionare tutto (*Highlight All*) il testo di un documento.

Menu Edit: Cut (taglia)

Questa voce corrisponde allo strumento *Taglia*.

Menu Edit: Copy (copia)

Questa voce corrisponde allo strumento *Copia*.

Menu Edit: Paste (incolla)

Questa voce corrisponde allo strumento Incolla.

Menu Edit: Clear Highlight (elimina selezione)

Questa voce toglie la selezione dalla parte di testo selezionata. Se è stata accidentalmente selezionata una sezione di testo sbagliata, o dopo aver incollato con *Paste* una sezione di testo nel documento, si può togliere la selezione con questa voce. La voce *Clear Highlight* non influisce sul testo.

Menu Edit: Highlight All (seleziona tutto)

Può capitare che sia necessario eseguire un'azione sull'intero documento. Piuttosto che servirsi del mouse per selezionare tutto il testo, si può usare questa voce di menu. Quando si seleziona *Highlight All* (seleziona tutto), verrà selezionato l'intero documento. Si possono utilizzare funzioni come la cancellazione totale servendosi di *Cut* (taglia), oppure si può trasformare tutto il documento in corsivo. Per togliere la selezione dal documento, usare l'opzione *clear Highlight* (elimina selezione).

Il menu Commands (comandi)

Commands	
Previous document	A 1
Next document	A 2
Find/Replace	A F
Search again	A A
Spell-check word	A U
Spell-check to end	A O
Toggle insert mode	A 3
Toggle paragraph marking	A M
Set date format	
Justify highlight region	

Menu Commands: Previous document (documento precedente)

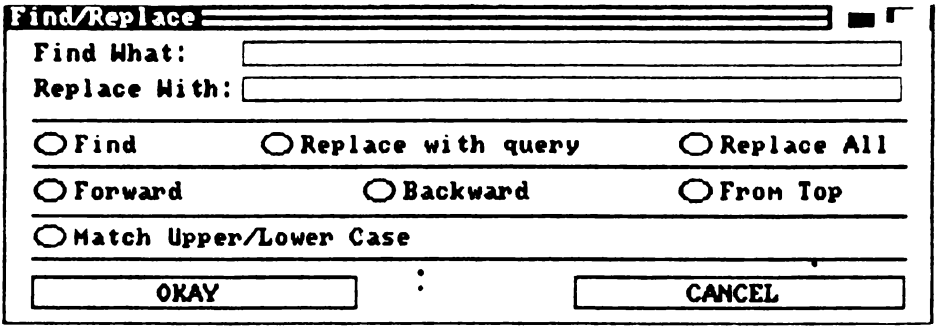
Se nella memoria sono registrati più documenti, si può passare in modo istantaneo da uno all'altro utilizzando le voci *Commands/Next document* (comandi/prossimo documento). Il documento corrente scompare e al suo posto viene visualizzato quello che lo precede nella lista **Write**. Ef
fettuando questa selezione, il documento non va perso: esso viene semplicemente rimosso a titolo temporaneo dal video. Per recuperarlo è sufficiente richiamare in sequenza l'intero ciclo dei documenti correntemente caricati selezionando ripetutamente questa voce. In questo modo si può lavorare su più documenti contemporaneamente senza dover perdere tempo a caricare o salvare ogni volta l'uno o l'altro.

Menu Commands: Next document (prossimo documento)

Questa selezione è perfettamente identica alla precedente, con l'unica eccezione che, in questo caso, la sequenza attraverso i documenti viene effettuata in senso progressivo piuttosto che regressivo.

Menu Commands: Find/Replace (cerca/sostituisci)

Una delle più potenti caratteristiche di un programma di elaborazione testi è la funzione di ricerca di determinate voci nel documento, con la possibilità di sostituirle con un altro termine.
Se ad esempio si è scritta una storia su un combattimento con un "toro" e poi si viene a sapere che, in realtà, si trattava di un "bue", invece di rileggere l'intero racconto e apportare una correzione ogniqualvolta ci si imbatte nella parola "toro", si può lasciar fare al computer, che provvede a sostituire tutte le parole nel giro di pochi secondi.
Quando si seleziona questa voce, compare una finestra *Find/Replace* (cerca/sostituisci). Nella parte alta della finestra si vedranno due lunghi riquadri. Quello superiore è il riquadro "Find What:" (cercare che cosa?), l'altro è il riquadro "Replace With:" (sostituisci con). Fare clic sul riquadro "Find What:" e immettere il testo da cercare o



sostituire. Nell'esempio sopra accennato, in questo riquadro si dovrebbe immettere "toro". Per modificare il testo scritto in questi due riquadri, si possono usare *Backspace* (←), *Delete* e i tasti con le frecce.
Fare poi clic sul riquadro segnato con "*Replace With:*" e immettere il nuovo testo da utilizzare al posto del primo. Sempre in base all'esempio precedente, immettere quindi "bue". (Se il termine va semplicemente cercato all'interno del documento, ma non sostituito, non immettere niente in questo riquadro).
Sotto i due riquadri, compaiono tre opzioni: *Find* (cerca), *Replace with query* (sostituisci con richiesta) e *Replace All* (sostituisci tutto). Se si vuole semplicemente individuare il primo punto in cui compare la parte di testo desiderata, selezionare *Find* (cerca) facendo clic nel cerchio. Se si desidera che ***Write*** controlli l'intero documento ed effettui automaticamente tutti i cambiamenti, selezionare *Replace All (sostituisci tutto)*. Se, però, non si è sicuri di dover sostituire tutti i casi in cui è presente la parola immessa nel riquadro "Find What": con quella immessa in "Replace With:", selezionare *Replace with query*. In questo modo, una volta individuato il primo punto in cui la parola cercata ricorre, ***Write*** si ferma e chiede se si vuole ignorare questo caso, sostituire la parola e continuare con la ricerca, oppure abbandonare. Se si sceglie *Ignore* (ignora) o *Replace* (sostituisci), ***Write*** eseguirà l'azione desiderata e poi continuerà con la ricerca. In genere, è preferibile utilizzare l'opzione "Replace with query" (sostituisci con richiesta), a meno che si sia assolutamente sicuri che il testo da cercare non si compaia anche in contesti diversi.
Se, per tornare al nostro esempio, il brano sul combattimento con il bue si sofferma anche a descrivere avvenimenti diversi, sarà preferibile impostare le funzioni di ***Write*** in modo che chiedano sempre di confermare preventivamente qualsiasi eventuale sostituzione. In caso contrario, siccome ***Write*** cambierebbe in "bue" tutte le volte le

sequenze di lettere "toro", si rischierebbe di ottenere un testo in cui ci si ferma a bere in un'osteria chiamata "Il risbue del vecchio casbue", anziché "Il ristoro del vecchio castoro".
Sotto le voci *Find* (cerca), *Replace with query* (Sostituisci con richiesta) e *Replace All* (sostituisci tutto) si trovano altre tre opzioni: *Forward* (in avanti), *Backward* (all'indietro) e *From Top* (dall'inizio). Queste voci indicano semplicemente in quale direzione si vuole che la ricerca proceda. Se si seleziona *Forward*, la ricerca inizierà dalla posizione del cursore e continuerà fino alla fine del documento. Se si seleziona *Backward*, la ricerca inizierà dalla posizione del cursore e proseguirà a ritroso fino all'inizio del documento. Se si seleziona *From Top*, la ricerca comincerà dall'inizio del documento e procederà verso la fine.
L'ultima operazione della finestra *Find/Replace* è *Match Upper/Lower Case* (concordanza maiuscole/minuscole). Se si seleziona questa voce facendo clic nel cerchio, ***Write*** identificherà, come testo che concorda con quello fornito in "Find What:", solo le parti di testo che abbiano le stesse lettere maiuscole e minuscole. Utilizzando questa opzione con la parola"Toro", ad esempio, la parola "toro" non sarebbe presa in considerazione. Se, invece, questa voce non viene selezionata, le parole "TORO", "Toro", "toro", "TOro", ecc. sarebbero considerate **tutte** indifferentemente concordanze valide con la parola "toro".
Nella stringa di testo immessa nel riquadro "Find What:" si può anche usare un 'carattere globale'. Il punto interrogativo è il simbolo globale che dice a ***Write*** di cercare una lettera qualsiasi al posto del punto interrogativo. Se, per esempio, si scrivesse nel riquadro "Find What:" la parola "t?r?", ***Write*** individuerebbe parole come "tara", "tare", "tiro", "tiri", "toro", "tori", "t1r2", ecc. Se invece occorre cercare proprio il punto interrogativo, si dovrà mettere una barra invertita davanti al punto interrogativo. Per cercare la stringa di testo "cosa?", si dovrà quindi immettere "cosa\? nel riquadro "Find What:".
Infine, una volta immesse le stringhe di testo per la ricerca e la sostituzione ed effettuate tutte le scelte relative alle opzioni, fare clic sulla casella OK al fondo della finestra per avviare la ricerca. Se si cambia idea, fare semplicemente clic sul riquadro CANCEL (annulla); si tornerà così alla schermata principale.

Menu Commands: Search Again (cerca ancora)

In seguito ad un'interruzione di una sessione di ricerca o di ricerca e sostituzione, la si può far proseguire senza dover passare nuovamente attraverso la procedura di definizione delle opzioni della finestra *Find/Replace*. Sarà sufficiente selezionare questa voce, e la

ricerca verrà ripresa.

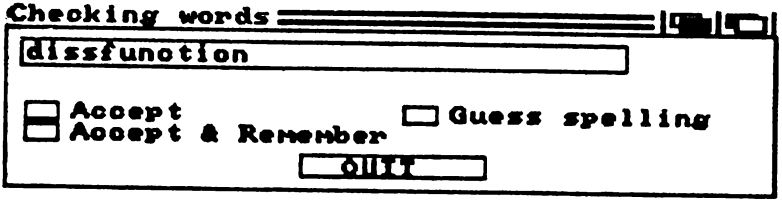
Menu commands: Toggle insert mode (imposta modo inserimento)

Normalmente, l'immissione di testo nella schermata principale viene effettuata nel modo inserimento. Ciò significa che, se si sposta il cursore portandolo al centro di una frase e si comincia a battere, le parole alla destra del cursore vengono spinte in là per fare spazio al testo nuovo. Se, invece, si preferisce scrivere il nuovo testo sopra quello esistente, selezionare questa opzione. Da quel momento in poi, quando si batterà nuovo testo al centro di una frase, questo cancellerà l'eventuale testo precedente. Per tornare al modo inserimento, è sufficiente selezionare di nuovo questa voce.

Menu Commands: Spell-check word (Spell-controlla parola)

Il controllo ortografico viene eseguito da uno speciale programma denominato ***Spell***. Poiché ***Write*** e ***Spell*** sono in grado di comunicare tra loro utilizzando le "porte dei messaggi" incluse nel sistema operativo dell'Amiga, si può eseguire il controllo ortografico del documento direttamente da ***Write***. Se, al richiamo delle funzioni di controllo ortografico dal menu Command, è comparso il messaggio "Spelling checker not available!" (controllo ortografico non disponibile!), significa che ***Spell*** non è stato eseguito. Per eseguire il controllo ortografico, fare un doppio clic sull'icona ***Spell*** da Workbench, oppure eseguire "run df1:Spell" dal CLI (sempre che il dischetto ***Spell*** sia inserito nell'unità df1).

Spell inizierà così a caricare il suo dizionario nella RAM per consentire la ricerca veloce delle parole. Si tratta di un'operazione che richiede parecchi secondi: l'indicatore nella finestra di ***Spell*** segnalerà quanto tempo è richiesto da questa operazione. Terminato il caricamento, ***Spell*** chiude la sua finestra e ne riapre una più piccola. Da questo momento in poi, ***Write*** incorpora la funzione di controllo ortografico. Se la memoria del sistema installato è insufficiente per eseguire contemporaneamente ***Write*** e ***Spell***, si vedano le istruzioni riportate alla fine di questa sezione.



Se si seleziona *Spell-check word* (Spell-controlla parola), verrà controllata l'ortografia della parola su cui è posizionato il cursore. Se questa viene riconosciuta, sulla barra del titolo della finestra comparirà il messaggio "Spelling is correct" (ortografia corretta). Poiché ciò avviene in modo pressoché istantaneo, in caso di dubbio è sufficiente premere AMIGA-4 per visualizzare l'alternativa corretta della parola suggerita da ***Spell*** senza possibilità di equivoco. Se ***Spell*** non riconosce la parola, visualizza un breve messaggio di richiesta che mostra la parola errata con alcuni pulsanti.
Se si modifica la parola che compare nel pannello di richiesta, essa verrà modificata allo stesso modo anche nel documento. Se si fa clic sul pulsante "Guess spelling" (tenta sillabazione), si aprirà una finestra e ***Spell*** inizierà a elencare le parole analoghe alternative. Se si individua la parola cercata, è sufficiente fare clic su di essa affinché questa sostituisca quella errata presente nel documento. Se, in qualsiasi momento, si desidera interrompere la visualizzazione delle parole alternative, premere il pulsante CANCEL (annulla) interno alla finestra. Facendo clic sul pulsante CANCEL (annulla) più grande nel pannello di richiesta principale di Spell, questo scomparirà e si tornerà al documento come se non fosse successo niente.

Menu Commands: Spell-check to end (Spell-controlla fino alla fine)

Questo comando è simile a quello precedente *(Spell-check word)* ma esegue la funzione di controllo per tutte le parole interne al documento, una per volta, a partire da quella su cui si trova il cursore, procedendo progressivamente fino alla fine del documento. Per controllare l'ortografia dell'intero documento, portare il cursore all'inizio (usando CTRL e freccia verso l'alto) prima di selezionare *Spell-check to end.* Si aprirà così una finestra delle stesse dimensioni del pannello di richiesta Spell, mentre un indicatore all'interno di questa finestra mostrerà come ***Spell*** progredisce nell'ambito del documento alla scansione di ogni parola. Se ***Spell*** incontra una parola che non riconosce, la selezione all'interno del documento e visualizza il solito pannello di richiesta. La procedura è analoga a quella descritta in precedenza ma, in questo caso, selezionando gli altri due pulsanti ("Accept", accetta, e "Accept & Remember", accetta e ricorda) si attiveranno, rispettivamente, la continuazione del controllo ortografico senza modificare il documento e l'aggiunta della parola in un dizionario utente temporaneo; in questo modo, se ***Spell*** incontrerà ancora la stessa parola, sarà in grado di riconoscerla e non la tratterà come una parola errata. Si tratta di una funzione che risulta particolarmente utile quando una parola non inserita nel

dizionario ricorre frequentemente nell'ambito del documento (ad esempio il nome di una persona o di un luogo). Se si scrive tale parola nel pannello di richiesta e si preme il tasto di invio, la parola verrà modificata in modo analogo all'interno del documento. Se la parola immessa non viene riconosciuta da ***Spell***, verrà visualizzato il messaggio "Not found" (non trovato) e la parola interna al documento non verrà modificata. Si può comunque escludere questa funzione facendo clic su "Accept" (accetta), che costringe ***Spell*** ad accettare la parola e a modificarla all'interno del documento. Il controllo verrà eseguito quindi sull'intero documento o finché non si faccia clic su CANCEL (annulla) nel pannello di richiesta. Se si preme CANCEL, si può poi continuare dal punto in cui ci si era interrotti poiché questa funzione viene sempre eseguita a partire dalla posizione corrente del cursore fino alla fine del documento.

Menu Commands: Toggle paragraph marking (imposta segnale paragrafo)

Quando si preme il tasto di *Invio* (↵), ***Write*** pone nel documento un codice nascosto che distingue la fine di una riga dalla fine di un paragrafo. Per vedere questi codici, rappresentati dal simbolo ¶, selezionare questa opzione del menu. Per nascondere i simboli ¶, selezionare di nuovo questa opzione.

Menu Commands: Set Date Format (seleziona formato data)

Questa opzione del menu determina il formato in cui la data verrà rappresentata alla selezione dello strumento *Data*. I formati disponibili sono:

- giorno-mese-anno cioè 18-08-1989
- mese-giorno-anno cioè 08-18-1989
- anno/mese/giorno cioè 1989/08/18
- Mese giorno, anno cioè September 18, 1989

Menu Commands: Justify Highlight Region (giustifica regione selezionata)

Nota sui codici di formato: Azioni come la giustificazione dei margini presentano risultati visibili solo quando si stampa il documento. Sullo schermo, una sezione del testo giustificata in centro è segnata dai simboli §jc. Si tratta di un *codice di formato* ed è il modo in cui ***Write*** riesce a produrre documenti di qualità professionale, senza rallentare eccessivamente la revisione del testo. I codici di formato vengono descritti più dettagliatamente in una sezione successiva di questo capitolo.

Justify Highlight Region - Left (giustifica la parte selezionata: sinistra)

Per poter utilizzare questa opzione del menu è necessario selezionare prima un'area di testo. Questo è il formato predefinito quando si avvia ***Write***. Indica che ogni riga del documento inizierà in corrispondenza del margine sinistro, mentre il lato destro del testo varierà a seconda della lunghezza della riga. Questa configurazione viene detta "giustificazione a sinistra", o talvolta "con margine frastagliato". L'intero testo verrà quindi visualizzato in questo modo sullo schermo, indifferentemente dallo strumento di formato che si seleziona. Le differenze si vedranno soltanto quando si stamperà il documento su una stampante. Il codice di formato §jl comparirà nel testo, su una riga a parte.

Justify Highlight region - Center (giustifica la parte selezionata: centro)

Quando si vuole centrare il titolo di un rapporto o il proprio nome su un resoconto, selezionare l'area del testo da centrare e usare questa opzione. Si vedrà comparire nel testo il codice §jc. Tutto ciò che si batterà da quel punto in poi (fino a quando ***Write*** non si imbatterà in un diverso codice di formato di giustificazione) risulterà centrato nella pagina quando si stamperà il documento. Ricordare: la sezione di testo selezionata non sarà centrata sullo schermo, ma solo in stampa.

Justify Highlight Region - Right (giustifica la parte selezionata: destra)

Se si vuole che l'uscita su stampante sia allineata con il lato destro della pagina ("margine sinistro frastagliato"), selezionare questa opzione del menu. Si vedrà comparire nel testo il codice §jr. Da questo momento in poi, tutto ciò che verrà battuto verrà giustificato a destra, fino a che ***Write*** non si imbatterà in un diverso codice di formato di giustificazione. Anche in questo caso, il testo sullo schermo non sarà giustificato a destra. Lo si vedrà giustificato a destra solo in stampa.

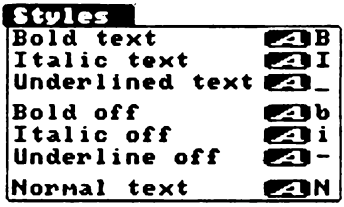
Justify Highlight Region - Flush Justify Tool (giustifica la parte selezionata: Allineamento a destra e a sinistra)

Quando si vuole allineare la copia stampata sia sul lato sinistro che su quello destro (come nelle pagine di un libro), usare lo strumento *Flush Justify* (allineamento a destra e a sinistra). Quando si fa clic su questo strumento si vedrà comparire nel testo il codice §jf. Da questo punto in poi (fino a quando ***Write*** non si imbatterà in un

diverso codice di formato di giustificazione), le pagine stampate saranno giustificate su entrambi i lati. Ancora in questo caso il testo sullo schermo non sarà giustificato a destra e a sinistra; questo effetto si otterrà solo sulla copia stampata.

Menu Styles (stili)

Il menu *Styles* (stili) è un altro metodo per modificare la presentazione del testo. Tutte le funzioni qui descritte eseguono esattamente le stesse funzioni degli strumenti di *Stile* riportati sopra.
Ecco una breve lista delle voci e delle loro funzioni. Per una descrizione più dettagliata, vedere la descrizione degli strumenti di *Stile* riportata in precedenza.



Menu Styles: Bold Text (testo grassetto)

Questa funzione attiva lo stile carattere grassetto. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione sarà scritto in grassetto e tutto il testo selezionato sarà trasformato in grassetto.

Menu Styles: Italic Text (testo corsivo)

Questa funzione attiva lo stile carattere corsivo. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione sarà scritto in corsivo e tutto il testo selezionato sarà trasformato in corsivo.

Menu Styles: Underlined Text (testo sottolineato)

Questa funzione attiva il modo sottolineato. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione sarà scritto sottolineato e tutto il testo selezionato sarà trasformato in sottolineato.

Menu Styles: Bold Off (disattiva il grassetto)

Questa funzione disattiva il modo carattere grassetto. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione non sarà più scritto in grassetto e da tutto il testo selezionato verrà rimosso il grassetto.

Menu Styles: Italic Off (disattiva il corsivo)

Questa funzione disattiva il modo carattere corsivo. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione non sarà più scritto in corsivo e da tutto il testo selezionato sarà rimosso il corsivo.

Menu Styles: Underline Off (disattiva sottolineatura)

Questa funzione disattiva il modo sottolineato. Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione non sarà più scritto sottolineato e da tutto il testo selezionato verrà rimossa la sottolineatura.

Menu Styles: Normal Text (testo normale)

Questa funzione disattiva tutti i modi speciali di stile di carattere.

Tutto il testo immesso dopo aver selezionato questa opzione sarà scritto nello stile di carattere normale e tutto il testo selezionato sarà riportato allo stile di testo normale, con la rimozione del grassetto, del corsivo e della sottolineatura.
Nota: Se si seleziona questa opzione, verranno disabilitati tutti gli altri tipi attivi di stile.

Il menu Cursor (cursore)

Il menu *Cursor* (cursore) fornisce tutte le opzioni per lo spostamento del cursore sul documento. Anche se le modalità d'uso di questa funzione potrebbero sembrare inizialmente complesse, si finirà poi con l'imparare a memoria le scorciatoie da tastiera, senza dubbio più rapide. Si ricordi, comunque, che si possono sempre usare i tasti con le frecce e il mouse per far scorrere rapidamente il documento.

Cursor	
Top of file	(C-UP)
End of file	(C-DN)
Up screen	(A-UP)
Down screen	(A-DN)
Up paragraph	(S-UP)
Down paragraph	(S-DN)
Start of line	(S-LT)
End of line	(S-RT)
Previous word	(A-LT)
Next word	(A-RT)
Center cursor	(C-c)
Restore position	(SC-c)

Menu Cursor: Top of file (inizio file)

Questa funzione porta il cursore esattamente ad inizio del documento.

Menu Cursor: End of file (fine file)

Questa funzione porta il cursore esattamente a fine del documento.

Menu Cursor: Up screen (su schermo)

Questa funzione fa saltare il cursore all'indietro di 23 righe nel documento. Piuttosto che un comando di spostamento del cursore, si tratta di un comando di spostamento della schermata. Se si sceglie questa opzione, le 23 righe di testo che si trovano sullo schermo verranno sostituite dalle 23 righe immediatamente precedenti.

Menu Cursor: Down screen (giù schermo)

Questa funzione fa saltare il cursore in avanti di 23 righe nel documento. Analogamente al comando Up screen, anche questo è un comando di spostamento della schermata che consente di vedere le successive 23 righe di testo nel proprio documento. Si tratta di una funzione particolarmente utile per far scorrere il documento una schermata per volta.

Menu Cursor: Up paragraph (su paragrafo)

Questa funzione fa saltare il cursore all'indietro, all'inizio del para grafo corrente. Se il cursore si trova già all'inizio di un paragrafo, salterà all'inizio del paragrafo precedente.

Menu Cursor: Down paragraph (giù paragrafo)

Questa funzione fa saltare il cursore in avanti, all'inizio del paragrafo seguente del documento.

Menu Cursor: Start of line (inizio riga)

Questa funzione fa saltare il cursore all'inizio della riga corrente. Se il cursore si trova già all'inizio di una riga, salterà all'inizio della riga precedente.

Menu Cursor: End of line (fine riga)

Questa funzione fa saltare il cursore alla fine della riga corrente. Se il cursore si trova già alla fine della riga, salterà alla fine della riga seguente.

Nota: Una riga non corrisponde necessariamente ad una frase. ***Write*** considera come fine della riga la parola che si trova più a destra sullo schermo.

Menu Cursor: Previous word (parola precedente)

Questa funzione fa saltare il cursore all'indietro sulla prima lettera della parola seguente nel documento.

Menu Cursor: Next word (parola successiva)

Questa funzione fa saltare il cursore all'indietro sulla prima lettera della parola precedente nel documento.

Menu Cursor: Center cursor (centra cursore)

Questo comando pone il cursore nel centro dello schermo senza influire sulla posizione nel documento. Se, per esempio, il cursore si trova nella parte più alta dello schermo, questo comando sposterà il testo verso il basso di 10 righe, ma il cursore resterà nella stessa posizione nel documento. Se il cursore si trova alla base dello schermo, il testo sarà spostato verso l'alto di 10 righe.

Menu Cursor: Restore position (Ripristina posizione)

Questo comando consente di individuare il punto in cui ci si trovava prima di spostarsi con uno dei comandi di spostamento cursore quali "spostamento a inizio testo", "spostamento a fine testo", ecc. Lo si può selezionare se, ad esempio, si desidera tornare al punto

in cui ci si trovava prima di eseguire Ctrl-Freccia verso l'alto per andare all'inizio del documento

Funzioni avanzate

Write incorpora delle funzioni avanzate che si possono usare per personalizzare i documenti stampati, per espandere le capacità della funzione *Find/Replace* (cerca/sostituisci) e persino per unire documenti o parti di documento. Segue una descrizione dettagliata delle funzioni speciali.

Codici di formato (Shift Alt-S)

Quasi tutte queste funzioni speciali richiedono l'uso dei codici di formato. I codici di formato (talvolta chiamati codici incorporati perché sono 'incorporati' nel documento) sono simboli speciali che ordinano a ***Write*** di eseguire determinati compiti speciali. Quando ***Write*** incontra un codice di formato in un documento durante la stampa (oppure durante l'esecuzione di altre funzioni), si arresta e tratta i codici come istruzioni piuttosto che come testo da stampare. Dopo aver selezionato un'area del testo, selezionare l'opzione *Center* (centra) da *Justify highlight region* (giustifica regione selezionata) del menu *Commands* (comandi) e si vedrà un esempio di codice di formato. Il cursore si posiziona sulla riga successiva, su cui compare il codice §jc dopodiché il cursore avanza di nuovo di una riga oltre il codice §jc. Quando si passa alla stampa del documento, ***Write*** arriverà al codice §jc e comincerà a stampare sulla pagina il testo giustificato rispetto al centro.
Anche se, durante la stampa, ***Write*** non tratta §jc come parte del testo, ai fini del lavoro sul documento questo codice può essere considerato come testo. Ciò significa che i codici di formato (compresi i segnali di paragrafo) possono essere cancellati, tagliati, copiati e incollati. Per cercare e inserire i codici di formato si può perfino usare la funzione *Find/Replace*.
Ci sono solo alcune regole da rispettare per l'uso dei codici di formato. I codici devono infatti comparire all'inizio di un documento o su una riga a loro riservata e devono cominciare con il simbolo §. L'unica eccezione è data dal caso in cui si abbiano più codici di formato sulla stessa riga separati fra loro da un due punti (:). In questo caso, il segno § va immesso una sola volta, all'inizio della riga. Per inserire codici di formato nel documento, premere il tasto di invio (↵) (a meno che ci si trovi già all'inizio del documento) e quindi *Shift Alt S* (cioè il tasto delle maiuscole, il tasto Alt e il tasto S contemporaneamente). Sulla riga comparirà il segno §. A questo punto si possono immettere le proprie istruzioni per i codici di formato. Terminare la sequenza di istruzioni premendo di nuovo il tasto di invio (↵).

Nella seguente lista di istruzioni di codici di formato, a volte compare una <n>. Ciò significa che ***Write*** si aspetta di trovare in questo punto un numero come parte delle istruzioni.

Margini

Quando si va a stampare il documento, ***Write*** normalmente usa le impostazioni dei margini impostate in *Preferences* (per l'impostazione delle preferenze, vedere il manuale dell'Amiga). Per escludere queste impostazioni dei margini e usarne altre nuove, si può ricorrere ai codici di formato. Dal momento che ***Write*** permette di decidere se stampare solo il lato sinistro, solo il lato destro, o entrambe le pagine, consente anche di impostare i margini per il lato sinistro, per il lato destro o per entrambi i lati.

Margine sinistro

Ecco i codici per impostare il margine sinistro (ricordare che la sequenza completa di queste istruzioni è la seguente: tasto di *Invio*, *Shift Alt S*, l'istruzione, poi di nuovo il tasto di *Invio*):

§lm<n>	imposta il margine sinistro per entrambe le pagine
§lb<n>	anche questo imposta il margine sinistro per entrambe le pagine
§ll<n>	imposta il margine sinistro per le pagine di sinistra (quelle con numerazione pari)
§lr<n>	imposta il margine di sinistra per le pagine di destra (quelle con numerazione dispari)

Esempio: Per impostare il margine sinistro per entrambe le pagine a dieci spazi, utilizzare questa sequenza:

Tasto di *Invio*, *Shift Alt S,* lm10, tasto di *Invio*

oppure

Tasto di *Invio*, *Shift Alt S,* lb10, tasto di *Invio*

che, sullo schermo, si presenterebbero così:

§lm10

oppure

§lb10

Se si volesse invece impostare il margine sinistro delle pagine di sinistra su 5 e il margine sinistro delle pagine di destra su 7 (mettendo entrambi i codici di formato sulla stessa riga), si otterrebbe il seguente risultato:

§ll5:lr7

Margine destro

Per impostare il margine destro delle pagine, occorre attenersi alla stessa procedura già descritta per impostare il margine sinistro. Quando si imposta il margine destro, in realtà si imposta il numero massimo di caratteri che verrà stampato per riga (compreso il numero di spazi sul margine sinistro). Per stabilire quale sia il

numero di caratteri che verranno stampati per ogni riga, sottrarre l'impostazione del margine sinistro dall'impostazione del margine destro e aggiungere uno. In tal modo, se si imposta il margine sinistro a 5 e il margine destro a 75, il numero effettivo di caratteri che verranno stampati per ogni riga sarà 71. Ecco i codici per impostare il margine destro:

§rm<n> imposta il margine destro per entrambe le pagine

§rb<n> anche questo codice imposta il margine destro per entrambe le pagine

§rl<n> imposta il margine destro per le pagine di sinistra (quelle con numerazione pari)

§rr<n> imposta il margine di destra per le pagine di destra (quelle con numerazione dispari).

Esempio: impostando il margine destro delle pagine di destra a 70, si otterrebbe il seguente risultato:

§rr70

A volte è più facile impostare il margine destro e quello sinistro assieme sulla stessa riga, separando le istruzioni con un due punti (:). Ad esempio:

§lm10:rm70

In questo modo si imposta il margine sinistro di entrambe le pagine a 10 e il margine destro di entrambe le pagine a 70. Ovviamente, non si deve impostare il margine destro su una larghezza superiore rispetto a quella della carta. E non si deve neppure impostare il margine destro troppo basso, o quello sinistro troppo alto.

Formati di pagina

Si possono usare i codici di formato per impostare la lunghezza della pagina, il numero delle righe stampate per pagina e i margini superiore e inferiore. Se non si impostano in ***Write*** istruzioni speciali per il formato della pagina, i valori saranno presi da *Preferences*.

Lunghezza della pagina pp<n>

Per passare dalla carta formato lettera alla carta formato legale (USA), occorre impostare i valori della lunghezza di pagina. Normalmente, questi valori sono determinati dalle impostazioni della lunghezza di pagina e delle righe per pollice in Preferences. I valori normalmente impostati sono i seguenti:

Formato lettera a 6 righe per pollice = 66 righe
Formato lettera a 8 righe per pollice = 88 righe
Formato legale a 6 righe per pollice = 84 righe
Formato legale a 8 righe per pollice = 112 righe

Per impostare la lunghezza di pagina, usare pp<n>. Per esempio:

§pp84

Questa sarebbe l'impostazione giusta per la lunghezza di una

pagina formato legale (USA) a 6 righe per pollice.

Lunghezza del testo pg<n>

Si può impostare il numero di righe di testo (comprese le intestazioni e le note a piè di pagina) usando il codice di formato pg<n>. Normalmente, il valore predefinito è di 12 o 16 righe in meno rispetto alla lunghezza della pagina, a seconda dell'impostazione delle righe per pollice. Si ottiene così un margine di un pollice all'inizio e alla fine della pagina. Il formato per la lunghezza del testo è il seguente:

§pg<n>

Esempio:

§pg52

imposterebbe la lunghezza del testo a 52 righe piuttosto che a quella predefinita di 54 (usando 66 righe a 6 righe per pollice).

Margine superiore tm<n>

Per impostare il margine superiore, usare tm <n>. Esempio:

§tm10

imposta il margine superiore a 10 righe.

Spaziatura fra le righe (interlinea) sp<n>

Mentre la finestra di stampa del documento (*Print Document*) consente di selezionare una spaziatura semplice, doppia o tripla, con i codici di formato si può anche specificare l'uscita.

Esempio:

§sp4

imposta l'interlinea in modo che vi siano quattro righe vuote fra ogni riga di testo. In questo caso il valore di <n> non può essere superiore a 6.

Intestazioni e note a piè pagina

Le intestazioni (header) e le note a piè pagina (footer) sono parti di testo che compaiono all'inizio e/o al fondo di ogni pagina stampata. Analogamente ai margini, anche le intestazioni e le note a piè di pagina possono essere stampate solo per le pagine di sinistra, solo per le pagine di destra o per entrambe le pagine usando i codici di formato. In un libro, ad esempio, si può vedere il nome dell'autore nella parte superiore sinistra di tutte le pagine di sinistra, il titolo del capitolo nella parte superiore destra di tutte le pagine di destra, e il numero di pagina centrato al fondo di ciascuna pagina.

In ognuno dei seguenti esempi, si può immettere il segno # nel punto in cui si desidera che ***Write*** inserisca il numero di pagina appropriato, e quando si vede <testo> si può sostituire una qualsiasi stringa di testo.

Per impostare le intestazioni e le note a piè di pagina, si hanno a

disposizione cinque opzioni.

1. Si può decidere di farle comparire sulle pagine di sinistra, sulle pagine di destra, o su entrambe le pagine.
2. Si può indicare il punto in cui il testo deve comparire sulla pagina: a sinistra, centrato, o a destra.
3. Si può impostare il numero di righe che queste devono occupare.
4. Si può cambiare il margine sinistro.
5. Si può cambiare il margine destro.

Per specificare su quali pagine devono comparire le intestazioni o le note a piè di pagina, usare i seguenti codici di formato:

§hb per far comparire la stessa intestazione su entrambe le pagine
§hl per far comparire l'intestazione sulle pagine di sinistra
§hr per far comparire l'intestazione sulle pagine di destra
§fb per far comparire la stessa nota a piè di pagina su entrambe le pagine
§fl per far comparire la nota a piè pagina sulle pagine di sinistra
§fr per far comparire la nota a piè pagina sulle pagine di destra.

Dopo aver immesso i codici di formato della pagina, immettere il testo fra tre gruppi di virgolette, separati da virgole. Il testo all'interno del primo gruppo di virgolette comparirà sulla sinistra della pagina stampata, il testo all'interno del secondo gruppo di virgolette comparirà centrato nella pagina, e il testo all'interno del terzo gruppo di virgolette comparirà sulla destra. Il formato per le intestazioni che compaiono su entrambe le pagine è il seguente:

§hb"<testo>","<testo>","<testo>"

In questo modo, una riga di codici di formato come questa:

§hl"SINISTRA","CENTRO","DESTRA"

farebbe stampare le intestazioni all'apice di tutte le pagine di sinistra (si noti che "hl" sta per "header left", ovvero intestazioni di sinistra). La parola SINISTRA verrebbe stampata nella parte superiore sinistra, CENTRO sarebbe centrato in altro e DESTRA comparirebbe nella parte superiore destra. Una riga di codici di formato come questa:

§fb"Giovanni","Alfredo","Giuseppe"

farebbe stampare le note a piè di pagina su tutte le pagine (fb) con Giovanni in basso a sinistra, Alfredo centrato sul fondo e Giuseppe in basso a destra.

Se si vuole che il numero di pagina compaia in un'intestazione o in una nota a piè di pagina, immettere il segno # (con *Shift 3*) all'interno di uno dei gruppi di virgolette. Se non si vuole far comparire

alcun testo in nessuna delle tre posizioni, occorre comunque immettere i tre gruppi di virgolette, senza però scrivere niente fra le virgolette dove si vuole che non compaia niente. Per esempio, se si volesse immettere il nome del proprio cane in alto a sinistra e il numero di pagina in alto a destra per ogni pagina, la riga dei codici andrebbe impostata così:

§hb"Fido","","#"

Per impostare il numero di righe delle intestazioni o delle note a piè di pagina, usare, rispettivamente, hs<n> o fs<n>. Normalmente, le intestazioni e le note a piè di pagina occupano due righe (una per l'intestazione o nota a piè di pagina e una riga vuota). Per cambiare il numero di righe e portarlo a cinque, immettere:

§hs5

Infine si possono impostare i margini sinistro e destro per le intestazioni e le note a piè di pagina.

Nota: Questi codici di formato predispongono contemporaneamente i margini sia per le intestazioni che per le note a piè di pagina. Tali codici sono:

§Lm<n> imposta il margine sinistro dell'intestazione/nota a piè di pagina per tutte le pagine

§Lb<n> anche questo codice imposta il margine sinistro dell'intestazione/nota a piè di pagina per tutte le pagine

§Ll<n> imposta il margine sinistro dell'intestazione/nota a piè di pagina per le pagine di sinistra

§Lr<n> Imposta il margine sinistro dell'intestazione/nota a pié di pagina per le pagine di destra

§Rm<n> imposta il margine destro dell'intestazione/nota a piè di pagina per tutte le pagine

§Rb<n> anche questo imposta il margine destro dell'intestazione/nota a piè pagina per tutte le pagine

§Rl<n> imposta il margine destro dell'intestazione/nota a piè di pagina per le pagine di sinistra

§Rr<n> imposta il margine destro dell'intestazione/nota a piè di pagina per le pagine di destra.

Questi codici si rivelano particolarmente utili per stampare documenti sotto forma di libri, quando si ha bisogno di margini più larghi nel punto in cui le pagine saranno rilegate. La riga dei codici si configurerà in tal caso in modo analogo alla seguente:

§L15:RllO:LrlO:Rr5

Una riga come questa imposta i margini delle intestazioni e delle note a piè di pagina in modo che le pagine di sinistra abbiano un margine sinistro di 10 spazi e un margine destro di 5 spazi.

Per disattivare un'intestazione o una nota a piè di pagina dopo

averla specificata, immettere il codice di formato dell'intestazione o della nota a piè di pagina senza farlo seguire da alcuna stringa di testo. Esempio:

§hb

oppure

§pn20

Altri codici di formato

Numero di pagina iniziale pn<n>

Normalmente, quando si vogliono stampare i numeri di pagina nelle intestazioni o nelle note a piè di pagina, ***Write*** inizia con il numero di pagina 1. Se, però, si stesse stampando dei capitoli di un libro e se a ciascun capitolo corrispondesse un file diverso, non sarebbe conveniente far iniziare ogni
capitolo con il numero di pagina 1. Con il codice pn<n> si può cambiare il numero della pagina iniziale. Usare la seguente riga di codice di formato:

§pn<n>

Il codice

§pn20

stamperebbe il documento numerando la prima pagina con 20, la seconda con 21, e così via. Si noti che questa funzione NON corrisponde alla funzione di impostazione del numero della prima pagina (First Page:) della finestra di stampa del documento (Print Document) che cambia la pagina da cui la stampante inizia a stampare. Questo codice cambia *esclusivamente* i numeri delle pagine. Così, se si imposta il numero di pagina a 20 e si imposta a 1 l'opzione "First Page:", la prima pagina che verrà stampata sarà la prima del documento, ma avrà il numero di pagina 20 nell'intestazione o nella nota a piè di pagina. Se si imposta il numero di pagina a 20 e l'opzione "First Page:" a 5, la prima pagina che uscirà dalla stampante sarà la quinta del documento, ma avrà il numero di pagina 25 stampato nell'intestazione o nella nota a piè di pagina.

Espulsione della pagina ep

Può darsi che, a volte, sia necessario costringere ***Write*** a iniziare la stampa su una pagina nuova nel mezzo di un documento, anche se la pagina non è stata completata. Questo caso può presentarsi, ad esempio, alla fine di un capitolo o di una sezione. Quando si inserisce un codice di formato ep, ***Write*** smette di stampare il testo sulla pagina corrente, stampa una eventuale nota a piè di pagina alla fine del foglio (se ne è stata fissata una), e poi continua la stampa del documento dall'inizio della pagina seguente. Il formato è semplice:

§ep

Commenti cm

Per inserire nel documento un commento che non va stampato, usare il codice di formato cm. La stringa di testo inserita sulla stessa riga apparirà soltanto sullo schermo, ma non in stampa. Il formato è il seguente:

§cm<testo>

dove <testo> è la stringa di testo del commento inserito.
Si noti che ***Write*** ignora tutto ciò che si trova sulla riga dopo il codice cm; il codice cm, quindi, dovrà essere l'ultimo codice di formato di una riga se si stanno usando più codici separati dai due punti. Meglio ancora sarebbe mettere il proprio commento su una riga separata.

Pausa con commento ps

Per interrompere la stampa ad un certo punto nel mezzo del documento (ad esempio per cambiare la margherita di stampa o i colori del nastro), usare il codice di formato ps. Quando ***Write*** si imbatte in un codice di formato ps all'interno di un documento, interrompe la stampa e visualizza l'eventuale commento sullo schermo. Il commento visualizzato sarà la stringa di testo battuta sulla stessa riga dopo il codice ps. Se sulla riga non vi è nient'altro dopo il ps, il messaggio visualizzato sarà "Resume printing" (riprendere la stampa). Esempio:

§ps Ora cambiare la margherita di stampa

farebbe fermare ***Write*** in quel punto durante il processo di stampa e farebbe visualizzare un pannello di richiesta con le parole "A) Ora cambiare la margherita di stampa" e, sopra a questo, "Click on message or press'A'" (fare clic sul messaggio o premere 'A'). Per riprendere la stampa, fare semplicemente clic sul messaggio, o premere il tasto A.

Controllo "vedova" e "orfana" wo

Le 'vedove' e le 'orfane' sono effetti collaterali della divisione di un file di testo in pagine quando questo viene stampato, e sono, di solito, parametri considerati indesiderabili. Una riga 'vedova' si verifica quando l'ultima riga di un paragrafo di più righe compare isolata all'inizio di una pagina. Una riga 'orfana' è l'opposto: è la prima riga di un paragrafo di più righe, che si è arenata alla fine di una pagina. Poiché è estremamente noioso cercare di eliminare manualmente le righe vedove e orfane, inserendo dei tagli pagina con il codice di formato 'ep' dopo aver fatto una stampa di prova, ***Write*** provvede ad individuare ed eliminare automaticamente le righe vedove e quelle orfane.

§wo+ per attivare il controllo delle vedove e delle orfane
§wo- per disattivarlo

Codici di escape speciali per la stampante

Per inviare degli speciali codici ANSI alla stampante (detti talvolta codici di escape), premere il tasto *Escape*, poi il codice della stampante e quindi il tasto *Escape*. Quando si preme il tasto di escape, sullo schermo compare una "e" in negativo.
Le sequenze di escape per la stampante vengono inviate così come sono, senza che ***Write*** si renda realmente conto della funzione cui esse sono preposte. Così, è necessario tenere presente che, se si usano queste sequenze di escape, la stampa può non risultare formattata correttamente.
Non tutte le sequenze per stampante funzionano con tutte le stampanti. Per vedere quali sono le funzioni della propria stampante, consultare il relativo manuale.

Spazi non volatili Ctrl <spazio>

Normalmente, se l'ultima parola di una riga è troppo lunga per rientrare tutta su quella riga, ***Write*** la porta nella riga successiva. Vi sono però dei casi in cui determinate parole non devono comunque essere separate. Se, per esempio, si sta scrivendo un articolo sull'agenzia giornalistica ABC News, è opportuno che "ABC" non compaia staccato da "News", come invece capita se ABC si trova alla fine di una riga e News all'inizio della riga successiva. Per accertarsi che questo accada, battere fra le due parole Ctrl + <spazio> (tenendo abbassato il tasto Ctrl e premendo contemporaneamente la barra spaziatrice). Invece dello spazio comparirà un blocco pieno. Ora, anche se ***Write*** considererà le due parole come se fossero un'unica parola lunga, quando si stampa il documento fra le due parole vi sarà uno spazio normale.

Caratteri speciali

Write funziona con l'intero set di caratteri dell'Amiga, compresi i caratteri non riportati sulla tastiera. Per produrre questi caratteri speciali, occorre premere e tenere abbassato uno dei due tasti *Alt* premendo contemporaneamente il tasto desiderato. *Alt* più il tasto "e", ad esempio, dà luogo al simbolo del marchio registrato , *Alt* più il tasto "1" dà luogo al simbolo della Lira sterlina (£). Una lista completa dei caratteri speciali si può trovare nella documentazione di riferimento dell'Amiga.
In ***Write*** si possono anche produrre le lettere accentate. La procedura da seguire per le lettere accentate è leggermente diversa da quella prescritta per gli altri caratteri speciali. Innanzi tutto occorre premere il tasto *Alt* in combinazione con il tasto di un accento e quindi la vocale che si vuole avere accentata. Per esempio, se si

premono contemporaneamente il tasto *Alt* e il tasto *k*, sullo schermo non compare niente; se, però, si preme poi il tasto "e", la "e" verrà stata visualizzata con il segno diacritico della dieresi (ë). I cinque accenti che si possono produrre in questo modo sono:

Alt f	produce un accento acuto sulla vocale seguente
Alt g	produce un accento grave sulla vocale seguente
Alt h	produce una dieresi sulla vocale seguente
Alt j	produce una tilde sulla lettera seguente
Alt k	produce un accento circonflesso sulla vocale seguente

Si noti che il fatto che si possono vedere i caratteri speciali e gli accenti sullo schermo non significa che la stampante sia in grado di riprodurli. A questo proposito occorre consultare il manuale della stampante.

Funzioni avanzate

Find/Replace (cerca/sostituisci)

La funzione di *Find/Replace* (cerca/sostituisci) può fare molto di più della semplice ricerca di testi nel documento. Si possono anche cercare i codici di formato, i segnali dei paragrafi e i segnali del tasto di escape. Per cercare o per sostituire questi caratteri speciali, usare il simbolo dell'accento circonflesso (che si ottiene con *Shift 6*) seguito da un carattere. Ecco una lista dei codici di ricerca dei caratteri speciali:

li:

^j	Segnale del paragrafo (¶)
^n	Segnale del testo normale
^B	Segnale di grassetto attivato
^b	Segnale di grassetto disattivato
^I	Segnale di corsivo attivato
^i	Segnale di corsivo disattivato
^U	Segnale di sottolineatura
^u	Segnale di sottolineatura disattivata
^e	Segnale di escape (ESC)
^<spazio>	Segnale di spazio non volatile

Se, per esempio, si volesse far passare tutto il documento e mettere in corsivo tutti i casi della parola "Please", occorrerebbe immettere "Please" nel riquadro "Find What:" (cerca che cosa?) e ^IPlease^i nel riquadro "Replace With:" (sostituisci con).

Altre funzioni avanzate

Segnatura di posizioni

Durante la revisione del testo può essere utile contrassegnare una posizione in modo da potervi tornare più tardi senza dover effettuare

una ricerca per tutto il documento. ***Write*** permette di contrassegnare fino a quattro posizioni con i tasti funzione da uno a quattro. Per contrassegnare una posizione nel proprio documento, è sufficiente premere *Shift F1* (il tasto maiuscole e il tasto funzione *F1*), *Shift F2, Shift F3, o Shift F4*. Nella barra del titolo si vedrà per un momento il messaggio "Position Stored" (posizione archiviata). Più avanti, quando si vorrà tornare su quella posizione, premere semplicemente il tasto funzione appropriato. Premendo *F1* si farà tornare il cursore alla posizione contrassegnata con *Shift F1*, premendo *F2* si tornerà alla posizione contrassegnata con *Shift F2*, e così via.

Selezione avanzata

Per selezionare sezioni di testo (vedere *Come selezionare il testo*), oltre al mouse si possono anche usare i tasti funzione. Per selezionare una sezione di testo servendosi dei tasti funzione, portare il cursore all'inizio della sezione desiderata e premere *Shift F5* (*Shift* e il tasto funzione *F5*). Nella barra del titolo si vedrà il messaggio "Start of Highlight Set" (impostato inizio selezione). Portare ora il cursore alla fine della sezione che si vuole selezionare e premere *Shift F6*. Si noterà che il testo si seleziona e che, nella barra del titolo, compare il messaggio "End of Highlight Set" (impostata fine selezione).

Il segnale di inizio può essere utilizzato ripetutamente per un numero di volte a piacere spostando il cursore e premendo di nuovo *Shift F6* per segnare la nuova "fine della selezione".

Funzioni Taglia e Copia avanzate

Quando si usano le funzioni *Cut* (taglia) e *Copy* (copia), il testo selezionato viene memorizzato nella *Clipboard*. Normalmente, quando vengono selezionate queste due funzioni, da quest'area viene cancellato l'eventuale testo precedente. Se non si usano i tasti cursore (tasti con la freccia) si può, però, AGGIUNGERE del testo all'area della Clipboard senza cancellare quanto vi si trova memorizzato. Se, ad esempio, si seleziona una parola e si seleziona *Cut* o *Copy*, la parola viene memorizzata. Ora, servendosi del mouse, si può selezionare una parola diversa o una diversa sezione di testo e selezionare quindi di nuovo *Cut* o *Copy*. Il nuovo testo verrà così aggiunto alla fine del testo precedente. Quando si seleziona *Paste* (incolla), entrambe le sezioni di testo verranno inserite nel documento.

Barra dello stato

Se si preme *Shift F9*, la barra del titolo cambia. Al posto del nome del documento compariranno due tipi di informazioni relative al documento: la dimensione del documento, indicata in byte ovvero il numero di caratteri contenuti nel proprio documento (compresi gli

spazi, i segnali di paragrafo e i codici di formato), e un valore che segnala dove si trova il cursore all'interno del documento, sotto forma di percentuale della dimensione del documento.

Tastierino numerico

Si può usare il tastierino numerico dell'Amiga sia per immettere numeri nel testo che come strumento alternativo per spostare il cursore nel documento. Per usare il tastierino numerico per il controllo del cursore, premere semplicemente *Alt F8*. Il tastierino numerico viene così commutato fra le funzioni di controllo cursore e immissione di numeri. Quando si preme *Alt F8*, nella barra del titolo compare il messaggio "Num-lock off" (Bloc Num disattivato). Se si preme di nuovo *Alt F8*, compare il
messaggio "Num-lock on" (*Block Num* attivato). Quando il blocco dei numeri è attivato (*Num Lock on*), il tastierino permette di immettere numeri nel testo. Quando il blocco dei numeri è disattivato (*Num-lock off*), si può usare il tastierino numerico per spostare il cursore.

Come usare direttamente il controllo ortografico

Poiché ***Spell*** è un programma separato, lo si può utilizzare indipendentemente dal ***Write***. Per avviare ***Spell***, fare un doppio clic sulla sua icona e quindi fare un solo clic sulla piccola finestra ***spell*** dello schermo Workbench per accedere ai suoi menu. Dal menu Project (Progetto) si può controllare una parola o l'intero documento. Si tratta di una funzione particolarmente utile se non si ha sufficiente memoria per eseguire ***Write*** e ***Spell*** contemporaneamente; in questo caso, si può creare il documento, uscire da ***Write***, eseguire ***Spell***, e controllare il documento salvato. Se si seleziona"Batch" (procedura), verrà scansito l'intero documento e verrà creato un file contenente tutte le parole non riconosciute. In questo modo è possibile controllare l'ortografia del documento senza dover accettare o rifiutare o correggere manualmente le parole non riconosciute una alla volta man mano che vengono incontrate; è sufficiente invece dare un'occhiata al file generato una volta eseguita questa funzione. L'opzione del menu *Unique* (unica) è in grado di leggere il file di un documento e di creare un elenco delle parole utilizzate nel file assieme al numero di casi di ricorrenza di tale parola. Questo elenco viene ordinato in funzione della frequenza di ricorrenza delle parole (dalla parola che ricorre più frequentemente a quella che ricorre meno frequentemente). L'opzione *Quit* (esci) consente di uscire da ***Spell*** senza influire sulle funzioni di ***Write*** se non per il fatto che il controllo ortografico verrà escluso. Se si stà esaurendo la memoria, occorre uscire da ***Spell*** poiché il programma occupa circa 90k di memoria mentre il dizionario ortografico richiede oltre

170k di memoria.
Il menu *Dictionary* (dizionario) consente di caricare, salvare o reperire le informazioni relative al dizionario utente oppure di cancellarlo. Per aggiungere una parola nel dizionario utente, è sufficiente fare clic sul pulsante "Accept & Remember" (accetta e ricorda) del pannello di richiesta.
Il *dizionario* utente può essere salvato e quindi ricaricato successivamente. In questo modo, si può creare, ad esempio, un dizionario per la terminologia dei computer, uno per l'ortografia inglese ecc. Un file del dizionario utente contiene un elenco di parole, una per riga; se lo si desidera, un file di questo tipo può essere creato o modificato all'interno di ***Write***. Per vedere quante parole sono contenute nel dizionario utente si può selezionare la voce del menu *Info*.
Il menu *Exceptions* (eccezioni) è simile al menu *Dictionary* (dizionario) ma, invece delle parole aggiunte nel dizionario, gestisce un elenco di eccezioni inserite nello stesso. Se ci sono delle parole che ***Spell*** accetta ma che si preferirebbe fossero rifiutate, le si possono mettere all'interno di un elenco e caricare questo elenco nella voce del menu *Load* (carica). L'elenco può essere creato sotto forma di documento all'interno di ***Write***, con una parola per riga (premere il tasto di INVIO dopo ciascuna parola).

Opzioni speciali di Spell

Il dizionario utente di default e i dizionari delle parole da rifiutare possono essere specificati tramite gli strumenti interni all'icona o tramite la riga di comando. Questi dizionari verranno automaticamente caricati all'esecuzione di Spell. I tipi di strumenti sono i seguenti:

USERDICT = nome1+nome2...
REJECT = nome1+nome2...

Se ad esempio si immette il comando "USERCITC=My Words" nei tipi di strumenti dell'icona, ***Spell*** caricherebbe il dizionario utente denominato "My Words" dalla stessa directory del programma ***Spell***. Per il dizionario desiderato si può specificare l'intero "nome di percorso". Per caricare più file, inserire un "+" tra i nomi dei file.
Per gli utenti CLI, le opzione della riga di comando sono -u e -r, ad esempio "run Spell -uMywords+british.dict".
Normalmente, ***Spell*** carica il suo dizionario nella RAM quando viene eseguito per la prima volta. Se non si vuole che ***Spell*** carichi il dizionario, si può specificare il tipo di strumento Workbench DICTIONARY=DISK, oppure si può utilizzare l'opzione della riga di comando -d. In questo modo si risparmieranno circa 170K di RAM, anche se, per contro, si rallenterà considerevolmente l'esecuzione della funzione di controllo ortografico.

Paint

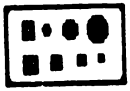
(DIPINGERE)

Una grafica fantastica: ecco una delle principali ragioni per acquistare l'Amiga. *Appetizer* è uno strumento semplice ma potente per cominciare subito a creare i propri disegni sull'Amiga. Gli strumenti che si utilizzano quando si lavora con ***Paint*** sono contenuti all'interno di due finestre: la finestra *Tool* (strumento), descritta qui di seguito, e la finestra *Shade*, che verrà descritta più avanti.

La finestra Tool (strumento)

Tutti gli strumenti necessari per dipingere e per scrivere sullo schermo sono visualizzati in questa finestra verticale.

Pennelli incorporati



Vi sono 8 pennelli incorporati: quattro tondi (il primo è un pennello tondo a punta molto fine) per il lavoro di dettaglio, e quattro pennelli quadrati - ordinati da quello più piccolo a quello più grosso. Al caricamento di ***Paint***, viene automaticamente selezionato il pennello tondo più piccolo. Per cambiare pennello, portare il puntatore su quello desiderato e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Dopo aver scelto un pennello, riportare il puntatore sull'area principale di disegno. Il nuovo pennello viene visualizzato al centro del reticolo a croce che forma il puntatore. Per iniziare a disegnare, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse spostando con temporaneamente il puntatore sullo schermo.

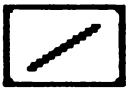
Lo strumento Disegno a mano libera

Questa icona è divisa in due metà. Facendo clic nella metà superiore, si seleziona il modo disegno a mano libera con linee tratteggiate. Quando si traccia il disegno in questo modo, il pennello traccia una serie di punti sullo schermo, e non una linea intera ininterrotta. Più velocemente si traccerà il disegno, più lontani tra loro saranno i punti. Facendo clic sulla metà inferiore dell'icona, si seleziona invece il modo disegno a mano libera con linea continua. In questo modo non vi saranno interruzioni nelle linee che si tracciano. Se si procede troppo velocemente, può darsi che il programma richieda più tempo per riuscire a seguire il puntatore: in questo caso, è consigliabile rallentare un pò.

Il modo testo

Quando si fa clic su questa icona, compare un riquadro con uno spazio in cui si possono battere, servendosi della tastiera dell'Amiga, fino a 64 caratteri. Se si fanno errori di battitura, spostarsi avanti e indietro con i tasti cursore nell'area del testo, e cancellare gli errori con i tasti *Backspace* (←) e *Delete*. Terminata la battitura, portare il puntatore sul rettangolo OK e fare clic. Il pennello sarà ora formato da quanto si è battuto. Se si cambia idea mentre si sta battendo, portare il puntatore sul riquadro *Cancel* (annulla) e fare clic. Una volta definito il testo, lo si può spostare in qualsiasi posizione sullo schermo. Fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse per imprimere il testo sul canovaccio del computer. Si può dipingere con le parole, proprio come si farebbe con un pennello. (Si possono anche provare diversi tipi di caratteri con l'opzione *Change Text Font*, cambia tipo di carattere per il testo, nel menu *Project*, descritto più avanti). Indipendentemente dal tipo di carattere selezionato, nel riquadro di immissione del testo verrà usato il tipo di carattere standard; il carattere selezionato entrerà in uso quando il testo verrà spostato sulla pagina selezionando OK.

Il modo linea diritta



Questo modo consente di tracciare linee perfettamente diritte. Fare clic sull'icona e spostare il pennello dove si vuole che la linea abbia inizio. Tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il pennello dove si vuole che la linea finisca e rilasciare il pulsante. Mentre si sposta il mouse, si vedrà come si presenta la linea, che, però, verrà tracciata solo al rilascio del pulsante.

Lo strumento Pistola a spruzzo

Selezionare questo strumento per dipingere con un effetto "a spruzzo". Tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse nell'area di disegno: qualunque sia il pennello selezionato, questo verrà spruz-

zato sullo schermo, come tante gocce di vernice. Più si tiene premuto il pulsante senza spostare il mouse, maggiore sarà lo spessore ottenuto. Si può anche spostare il mouse mentre si spruzza, in modo da creare effetti strani, oppure per miscelare e armonizzare aree di colori diversi. Quando è selezionato lo strumento *Pistola a spruzzo*, si può modificare la dimensione dello spruzzo (sono disponibili 6 diverse misure) premendo i tasti + e -.

Lo strumento Riquadro

L'icona *Riquadro* è divisa in due metà. La metà superiore consente di tracciare riquadri delineati, o vuoti, quella inferiore consente di disegnare riquadri riempiti con il colore selezionato. Dopo aver selezionato la metà superiore o inferiore dell'icona, portare il pennello nel punto in cui si vuole iniziare uno degli angoli del riquadro. Tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il mouse fino a che il riquadro non abbia raggiunto la dimensione e la forma volute; rilasciare il pulsante. Spostarsi a destra o a sinistra per rendere il quadro più largo o più stretto, spostarsi in alto e in basso per renderlo più alto o più basso. Mentre si sposta il mouse, si vedrà come il riquadro si presenta; questo verrà tracciato però solo al rilascio del pulsante.

Lo strumento Cerchio

Analogamente allo strumento *Riquadro*, lo strumento *Cerchio* consente di creare dei cerchi pieni o vuoti. Selezionando la metà superiore dell'icona, si ottengono cerchi vuoti, selezionando la metà inferiore si ottengono cerchi pieni. Portare il pennello nel punto in cui si vuole posizionare il centro del cerchio, e tenere abbassato il pulsante sinistro del muose fino a che il cerchio non abbia assunto la dimensione e la forma volute; rilasciare quindi il pulsante per tracciare il cerchio. Tirando il cerchio orizzontalmente o verticalmente si possono creare delle ellissi. Anche in questo caso, mentre si sposta il mouse si vedranno i contorni del cerchio, ma questo non verrà disegnato finché non si rilasci il pulsante.

Lo strumento Riempi

Si tratta di un sistema estremamente semplice per colorare senza ritoccare le linee.
Selezionato lo strumento Riempi, portare il puntatore su un'area racchiusa, e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. L'area verrà riempita con il colore selezionato. Se l'area non è completamente racchiusa, la pittura può fuoriuscire e spargersi su altre aree dello schermo. In tal caso occorre fare clic sullo strumento *Disfa* (Undo), tornare indietro, chiudere gli eventuali buchi, e riprovare. Lo strumento *Riempi* è anche utile per creare un nuovo colore di sfondo per lo schermo.

L'opzione Crea pennello

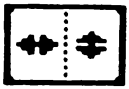
Questo strumento consente di prendere un'area del proprio disegno e trasformarla in un pennello personalizzato. Fare clic sull'icona dello strumento *Crea pennello*: questo funzionerà in modo simile allo strumento *Riquadro*. Portare il puntatore su uno degli angoli dell'area da trasformare in un pennello personalizzato, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il mouse fino a che il riquadro non abbia circondato l'oggetto e poi rilasciare il pulsante: sarà stato così creato un nuovo pennello. Esso consente quindi di tracciare linee, pitturare a spruzzo, tracciare riquadri, cerchi, o usarlo come un timbro di gomma per fare copie di oggetti. Se l'oggetto che si vuole prendere ha una forma irregolare ed è incuneato fra altri oggetti, fare due volte clic sullo strumento *Crea pennello*. Lo strumento cambierà forma: da quadrato perfetto diventerà un quadrato con uno dei lati spinto in dentro. Portare il puntatore su uno degli angoli dell'oggetto che si vuole prendere e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Quando si sposterà il mouse, si vedrà che una linea segue il puntatore. Fare di nuovo clic con il pulsante sinistro del mouse e spostare il puntatore. Si vedrà così un triangolo "elastico" in cui il puntatore diventa il terzo punto. Ad ogni clic con il pulsante sinistro del mouse, viene aggiunto un altro angolo all'elastico. Spostandosi e facendo clic con il mouse, si può così delineare il proprio pennello personalizzato, di qualsiasi forma. Quando l'oggetto è tutto circondato, fare un doppio clic con il pulsante sinistro del mouse. Attenzione: i pennelli grandi e le forme molto dettagliate consumano grandi quantità di memoria. Se l'Amiga non ha abbastanza memoria, compare un messaggio che avverte che non vi è memoria sufficiente. Per risolvere il problema, si può innanzi tutto tentare di creare un pennello più piccolo oppure, se, si sta usando lo strumento pennello con forma irregolare, utilizzare il pennello regolare quadrato. Se le limitazioni di memoria non permettono di creare il pennello desiderato, prendere metà oggetto per volta.

Lo strumento Ruota pennello

Inizialmente, questa icona è leggermente ombreggiata e non può essere usata finché non si crea un pennello personalizzato. Questo strumento permette di ruotare un pennello (o un testo) con qualunque angolo attorno a un punto centrale. Fare clic sullo strumento *Ruota pennello* e riportarsi sull'area di disegno. Quando si preme e si tiene abbassato il pulsante sinistro del mouse, appare il contorno di un riquadro, approssimativamente con la dimensione e la forma del pennello o testo. Continuare a tenere abbassato il pulsante e spostare il mouse: si vedrà che il riquadro gira. Quando si rilascia il

pulsante, il pennello verrà ridisegnato con la nuova rotazione. Nota: questo processo può richiedere alcuni secondi.

Lo strumento Capovolgi pennello

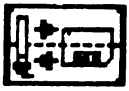


Lo strumento *Capovolgi pennello*, che riunisce in sé due diversi strumenti, consente di creare un'immagine speculare di un pennello scambiando la sinistra con la destra (e viceversa) o la parte superiore con quella inferiore. Anche questa opzione non può essere utilizzata finché non si crea un pennello personalizzato o non si usa del testo. Fare clic sul lato sinistro dello strumento; il pennello viene automaticamente capovolto in senso orizzontale (destra-sinistra). Fare clic sul lato destro dell'icona per capovolgere il pennello in senso verticale (alto-basso).

Lo strumento Dimensiona pennello

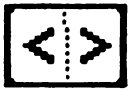
Questo strumento consente di modificare le dimensioni e la forma di un pennello. Questa opzione resta ombreggiata finché viene creato un pennello personalizzato o finché non si usa del testo. Fare clic su di essa e portarsi sull'area di disegno. Analogamente a quanto detto per lo strumento *Ruota pennello*, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse. Apparirà il contorno di un riquadro, approssimativamente delle dimensioni e della forma del pennello o del testo. Quando si sposta il mouse, si vedrà che la forma e la dimensione del riquadro cambieranno. Al rilascio del pulsante, il pennello verrà ridisegnato con questa nuova forma.

Strumento Salva/carica pennello



Questa icona è formata da due metà, superiore e inferiore. Se si sta disegnando con un pennello personalizzato e lo si vuole archiviare su dischetto, fare clic sulla metà superiore dello strumento.
Per caricare un pennello salvato in precedenza, fare clic sulla metà inferiore. Dopo aver selezionato il file dal pannello di richiesta dei file (*File Requester*), compare un pannello di richiesta che chiede se si vogliono usare i colori del pannello. Se un pennello da un disegno è stato salvato da un disegno e caricato in un altro, può capitare che le tavolozze dei colori dei due disegni
risultino diverse. Per usare la tavolozza del disegno da cui il pennello è stato originariamente ritagliato, scegliere OK nel pannello di richiesta; altrimenti scegliere *Cancel* (annulla).

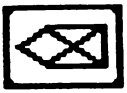
Lo strumento Ingrandisci



Si tratta di uno strumento particolarmente utile per lavorare sui particolari. Questo strumento ingrandisce una parte dello schermo, in cui risulterà così più agevole apportare ritocchi e modifiche.
Fare clic sullo strumento e spostarsi sull'area di disegno. Come puntatore si avrà un "riquadro di ingrandimento". Si può cambiare la

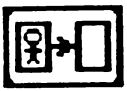
dimensione di questo riquadro con lo strumento *Zoom*: fare clic sul lato sinistro per ingrandirlo, sul lato destro per rimpicciolirlo. Portare il riquadro sull'area da ingrandire e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Dopo alcuni secondi, sullo schermo comparirà una visione ingrandita dell'area delineata con il riquadro.
Nella parte inferiore dello schermo vi è una finestra che mostra una parte dell'immagine non ingrandita, corrispondente all'area ingrandita. Se ci si vuole spostare su un'altra area dello schermo, fare clic sull'immagine non ingrandita e trascinarla, in modo da cambiare la parte attualmente osservata del disegno. Quando si rilascia il pulsante, lo schermo viene ridisegnato e le nuova area ingrandita.
Nella parte ingrandita dello schermo si può modificare l'immagine e lavorare sui minimi dettagli. Terminato il lavoro sulla veduta ingrandita, fare di nuovo clic sullo strumento *Ingrandisci*, e lo schermo tornerà normale.

Lo strumento Disfa

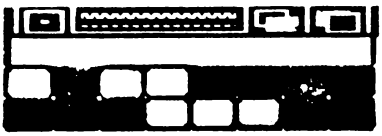


Si tratta, probabilmente, dello strumento più prezioso che si ha a disposizione, e che consente di tornare indietro di un passo per cancellare l'ultima operazione eseguita. Fare clic sullo strumento; lo schermo tornerà come era prima di commettere l'errore. Attenzione: questo strumento potrà però disfare solo l'ultima cosa fatta. Se si commette un errore nel disegno, occorre quindi fare subito clic sullo strumento *Disfa*. Nota: *Disfa* non funziona quando l'immagine è ingrandita.

Lo strumento Cancella schermo



Fare clic su questo strumento per cancellare l'intero disegno e ricominciare da capo. Se, però, ci si accorge che cancellare tutto non è stata una buona idea, fare immediatamente clic sullo strumento *Disfa*.
Il modo migliore per imparare a usare queste funzioni consiste nel fare delle prove. Salvare spesso il proprio disegno: se si commette un errore, lo si potrà comunque
ricaricare.



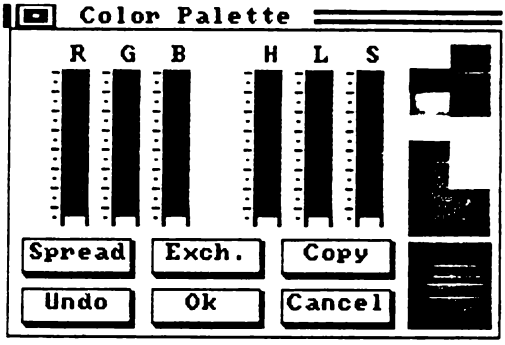
La finestra Color (colore)

La finestra *Color* consente di selezionare i colori con cui si disegna. Alla base della finestra *Color* ci sono 16 riquadri colorati. Per sceglierne uno, puntare sul colore desiderato e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Sulla barra colorata che si trova nella parte superiore della finestra *Color* comparirà il colore attivato. Se la finestra *Color* ostacola parte del disegno su cui si sta lavorando, la si può spostare da una parte all'altra dello schermo. Per nascondere temporaneamente la finestra *Color*, fare clic sul pul-

sante *Close* (chiudi). Per riattivare la finestra *Color* dopo averla nascosta, usare l'opzione *Show Color Window* (mostra la finestra Colore) nel menu *Project*.

La finestra Palette (tavolozza)

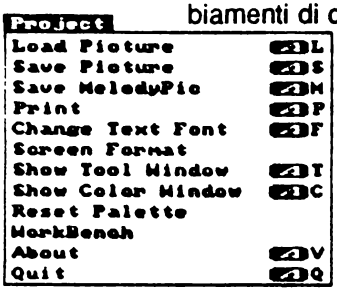
L'Amiga ha 4096 colori diversi e ***Paint*** permette di usarli tutti, 16 per volta. Fare clic sulla barra colorata che si trova nella parte superiore della finestra *Color*; comparirà la finestra *Palette* (tavolozza). Nella finestra *Palette* vi sono 16 colori allineati sul bordo destro, sei barre verticali nel centro, contrassegnate da "R,G,B" e "H, L, S", sei riquadri alla base, contrassegnati da "Spread, EXCH., COPY" e "Undo, OK, Cancel", e, infine, in basso a destra, un riquadro che indica il colore attualmente scelto.



Partendo dalla sinistra, le prime tre barre verticali, chiamate cursori e denominate "R, G, B", consentono di regolare la percentuale di rosso (R=Red), verde (G=Green) e blu (B=Blue) del colore attualmente selezionato. Il nero, ad esempio, (il colore predefinito quando si avvia ***Paint***) ha gli indicatori R, G e B bassi, mentre il blu ha l'indicatore B (blu) alto e gli indicatori R (rosso) e G (verde) bassi.

Per cambiare la percentuale di rosso, verde e blu di un colore, puntare l'indicatore di uno dei cursori, e, tenendo abbassato il pulsante sinistro del mouse, spostare il mouse verso l'alto e verso il basso. Il riquadro del colore, situato nella parte inferiore destra della finestra, (e tutto quello che nel proprio disegno è stato colorato con quel colore) cambierà colore mentre si fa scorrere l'indicatore verso l'alto e verso il basso. Se il risultato non è di proprio gradimento, fare clic sul riquadro *Undo* (disfa) nella parte inferiore sinistra dello schermo. I seguenti tre cursori, contrassegnati da "H, L, S", permettono di regolare la tinta (H = Hue), la luminosità (L = Luminosity) e la saturazione (S = Saturation) del colore. La tinta di un colore si riferisce alla sua posizione nello spettro cromatico. Lo spettro offerto in ***Paint*** va dal rosso al blu. Le sfumature intermedie sono disposte nello stesso ordine delle bande di colore dell'arcobaleno. La luminosità si riferisce alla quantità di luce presente in un colore. Quando il cursore è alto, il colore sarà molto luminoso, quando è basso, il colore sarà molto scuro. La saturazione si riferisce alla quantità di colore puro. Una tinta rossa completamente satura è, ad esempio, molto brillante e vivace; per renderla meno vivace e più scura, è

sufficiente ridurne la saturazione.
Il riquadro *Spread* (diffondi) posto nella parte inferiore sinistra della finestra *Palette*, consente di creare una serie di sfumature fra due colori. Per usare, ad esempio, varie sfumature di marrone, fare clic sul riquadro con il colore marrone più scuro nella parte superiore destra della finestra, fare clic su *Spread* e, quindi, sul colore bianco alla base della riga. Il programma modificherà tutti i colori compresi tra questi due, trasformandoli in diverse sfumature di marrone. Eseguendo la stessa operazione tra il nero e il bianco, si ottiene una selezione di grigi.
Exch. (scambia) consente di scambiare due colori per facilitare lo spostamento dei colori sulla tavolozza. Fare clic su un colore, poi sul riquadro Exch. e sul colore da spostare. Si tratta di una funzione che risulta particolarmente utile quando si vuole ottenere, ad esempio, una serie di sfumature di verde, mantenendo però, al contempo, alcuni blu, rossi e marrone. Portare tutti i colori da conservare su un lato. Posizionare il verde chiaro e il verde scuro rispettivamente all'apice e alla base dell'altra riga. Eseguire quindi la funzione *Spread* fra questi due verdi.
Copy è un altro strumento che consente di spostare i colori nelle due righe. Fare clic sul colore da duplicare, poi fare clic sul riquadro *Copy* e sul punto in cui si vuole avere una copia del colore. Fare attenzione a non cancellare un colore che potrebbe risultare utile in seguito.
Undo (disfa), posto nella finestra *Palette*, assomiglia, come funzione, a *Disfa* della finestra *Tools* (strumenti). Undo consente di tornare indietro alla fase precedente del lavoro. Se, per errore, si è appena copiato il rosso su una bella sfumatura di blu, fare clic sul riquadro *Undo* per correggere l'errore.
Quando tutti i colori sono come li si vuole, tornare al disegno e usare la casella OK. La finestra *Palette* scomparirà e i nuovi colori saranno pronti per essere usati.
Il riquadro *Cancel* (annulla) è simile allo strumento *Undo* (disfa). Se si cambia idea sulla modifica apportata alla tavolozza, si può così tornare ai colori originali. ***Paint*** dimenticherà in tal caso tutti i cambiamenti di colore fatti e la finestra *Palette* verrà chiusa.



Il menu Project

Menu Project: Load Picture (carica immagine)

Questa voce permette di portare sullo schermo una immagine non salvata su dischetto in precedenza. Si apre un pannello di richiesta dei file che mostra tutto ciò che è archiviato sull'unità a dischi predefinita. (L'uni-

tà a dischi predefinita è quella da cui è stato avviato il programma *Paint*). Non tutti i file elencati sono file immagine, ma si può caricare solo una immagine. Le immagini hanno spesso nomi che terminano con le lettere ".PIC" (per Picture, immagine), come per esempio "Torta_di_mele.PIC". Se si hanno più unità a dischi, si possono scegliere immagini da qualsiasi unità facendo clic sul riquadro appropriato.
Se si cambia idea e si decide di non caricare più alcuna immagine, fare clic sul riquadro *Cancel* (annulla) per tornare a ***Paint***.

Menu Project: Save Picture (salva immagine)

Questa voce del menu salva sul dischetto l'immagine corrente. Quando si seleziona questa voce, compare un pannello di richiesta simile a quello di *carica immagine*. È' consigliabile assegnare alla propria immagine un nome che termini con ".PIC", come "Torta. PIC". In questo modo sarà più facile distinguere le immagini dagli altri tipi di file quando si controllerà il contenuto dei dischi in una fase successiva.

Menu Project: Sava MelodyPic (salva MelodiaImm)

Questa voce di menu associa un'immagine realizzata con ***Paint*** ad un brano musicale realizzato con ***Music***. Selezionare, innanzi tutto, il brano musicale da associare all'immagine corrente. Selezionare quindi il nome sotto il quale si vuole salvare il file *MelodiaImm*. Successivamente, sarà sufficiente fare un doppio clic sull'icona dell'immagine dalla schermata di *Workbench* per visualizzare l'immagine ed eseguire la musica.

Menu Project: Print (stampa)

Selezionare questa voce e l'immagine corrente verrà stampata, come selezionato tramite Preferenze sul disco Workbench.

Menu Project: Change Text Font (cambia caratteri)

Questa voce permette di cambiare il carattere usato nel testo dei propri disegni. Selezionando questa voce, compare una lista dei caratteri disponibili. Alla maggior parte dei caratteri sono assegnate più voci, ciascuna seguita da numeri relativi alle dimensioni in cui il carattere è disponibile. Selezionare il carattere e le dimensioni (corpo) desiderati e fare clic su OK. Il pulsante *Cancel* (annulla) chiude il pannello di richiesta senza cambiare il carattere corrente.

Tutte le parti di testo inserite nell'immagine con lo strumento *Modo testo* verranno scritte con il carattere così impostato.
Questa funzione non influisce sul testo già immesso in precedenza.

Menu Project: Screen Format (cambia risoluzione)

Questa voce consente di visualizzare un pannello di richiesta dal quale si può selezionare il tipo di risoluzione desiderata facendo clic su una delle opzioni disponibili (320, 640, 400 e 200). Facendo clic sul pulsante WB, le dimensioni dello schermo resteranno identiche a quelle dello schermo Workbench corrente. Facendo clic sul pulsante dei colori, verranno visualizzati in sequenza tutti i colori disponibili.

Menu Project: Show Tool Window (mostra finestra Strumenti)

Se la finestra *Tool* (strumenti) è stata chiusa, questa opzione consente di riaprirla sullo schermo.

Menu Project: Show Color Window (mostra finestra colori)

Se la finestra dei colori è stata chiusa, questa opzione consente di riaprirla sullo schermo.

Menu Project: Reset Palette (Ripristina tavolozza)

Selezionando questa voce di menu, si ripristina la tavolozza dei colori alla configurazione originaria. Fare attenzione che questa operazione può influire negativamente sull'aspetto di un'immagine che utilizza una tavolozza personalizzata.

Menu Project: WorkBench

Questa opzione va utilizzata se si ricevono in continuazione messaggi di memoria insufficiente. ***Paint*** cercherà di chiudere *Workbench* e di usare la memoria che questa operazione renderà disponibile. Questa voce del menu funziona solo se ***Paint*** è stato avviato da *Workbench*. All'uscita da ***Paint***, *Workbench* verrà riaperto automaticamente. Se si hanno solo 512K di memoria, Workbench viene chiuso automaticamente.

Menu Project: About (Info)

Questa opzione del menu visualizza la versione corrente di ***Paint***.

Menu Project: Quit (esci)

Terminata la sessione di lavoro - ovvero dopo aver usato l'ultima goccia di colore, firmato il proprio capolavoro e salvato il frutto della propria creatività per tramandarlo ai posteri -, selezionare la voce *Quit* (esci) del menu per tornare a *Workbench*. Se la versione corrente dell'immagine non è stata salvata, comparirà un messaggio di avvertimento che darà l'ultima possibilità di archiviarla.

Music

(SUONARE)

La musica è ovunque. Quando ci alziamo la mattina, quando lavoriamo, quando prendiamo l'ascensore. La musica fa parte della nostra vita. Non tutti sono così fortunati da saper suonare uno strumento. Alcune persone - molto poche - compongono musica per il piacere di altri, o semplicemente per se stesse. ***Music*** consente di usare l'Amiga per creare, suonare e modificare propri brani musicali anche se si hanno pochissime conoscenze nel campo della musica. E si ha a disposizione un'interfaccia MIDI (Musical Instrument Digital Interface, interfaccia digitale per strumenti musicali), ***Music*** consente addirittura di riprodurre i propri brani musicali utilizzando gli "strumenti" forniti dalla tastiera.

Per cominciare

Si tenga presente che questa sezione del manuale è ben lungi dal comprendere tutte le nozioni teoriche in materia di musica, composizione e notazione musicale; essa non fa altro che presentare i rudimenti essenziali indispensabili per cominciare a usare ***Music***. Per studiare la musica più approfonditamente, occorrerà consultare altri libri, che sono sicuramente più esaurienti. Anche se non si è nemmeno in grado di distinguere una nota da uno scarabocchio e se si riesce appena a canticchiare un motivo, con *Music* il divertimento è comunque assicurato. Se non si capiscono alcuni termini o concetti, non è il caso di preoccuparsi. Basta andare avanti, provare e riprovare e ricordarsi sempre che l'Amiga ha una pazienza infinita. Essere contenti delle canzoni che si riusciranno a creare - ecco ciò che conta!

Per avviare ***Music***, fare un doppio clic sull'icona *Music*; dopo pochi istanti comparirà la schermata principale. All'apice della schermata di ***Music*** si trova la barra del titolo. All'estrema destra ci sono i pulsanti retro e i pulsanti fronte, comuni alla maggior parte dei

programmi Amiga (per ulteriori informazioni, consultare i manuali dell'Amiga). Premendo e tenendo abbassato il pulsante destro del mouse, compaiono tre menu a tendina: il menu *Project* (progetto) con le opzioni per salvare, caricare e cancellare le canzoni, il menu *Edit* (modifica), con le opzioni per modificare le canzoni e il menu *Song* (canzone), con le opzioni per cambiare le indicazioni della chiave e del tempo.
Subito sotto la barra del titolo compare un rigo musicale vuoto, completo delle chiavi di violino e di basso. E' questo il luogo in cui vengono visualizzate le note delle canzoni, in cui si immettono direttamente le note in una canzone e in cui si modificano le note.
Subito sotto il rigo musicale si trova una barra nera a cursore, che si estende da una parte all'altra dello schermo e presenta delle frecce in corrispondenza di entrambe le estremità. Si tratta del cursore delle battute che viene usato per spostarsi nell'ambito della canzone di una battuta per volta, oppure saltando da una parte all'altra. La barra rettangolare del cursore si riduce man mano che la lunghezza del brano musicale aumenta. Trascinando questa barra verso sinistra, vengono visualizzate le battute che precedono quelle visualizzate sullo schermo; trascinandola verso destra, vengono visualizzate le battute che si trovano immediatamente prima o dopo quelle visualizzate.
Sotto del cursore delle battute, a partire da sinistra, troviamo due file di 18 riquadri. Sulla fila superiore sono presenti delle immagini di note, su quella inferiore delle immagini di pause, un bemolle, un diesis e il simbolo della terzina, ovvero gli oggetti che si possono selezionare per comporre i propri brani musicali. Le note e le pause possono essere selezionate solo una per volta, mentre il bemolle, il diesis e la terzina possono essere selezionati in combinazione con una nota o con una pausa, per modificarne il valore. Indipendentemente dal metodo di immissione delle note (con il mouse, con la tastiera del computer o con la tastiere sullo schermo), le note che compariranno sul rigo musicale saranno del tipo determinato dal valore di nota selezionato e visualizzato in quest'area.
Accanto a questi 18 riquadri ce ne sono altri sei con i disegni di una freccia, di una piccola tastiera, altre note, una X, un paio di note legate e una tromba. Ciascuno di questi riquadri viene usato per modificare il tipo di azione che si desidera eseguire durante la composizione della canzone. Questi strumenti sono denominati strumenti di *azione*.

- All'estremità destra ci sono tre "manopole" denominate "Volume", "Tempo" e "Accordatura".
- Le quattro barre orizzontali che seguono, contrassegnate dalle

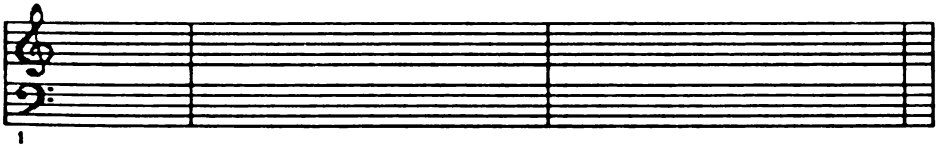
scritte "Strumento 1", "Strumento 2", "Strumento 3" e "Strumento 4" vanno usate per selezionare le voci ai fini della creazione e dell'esecuzione delle canzoni. *Music* consente di creare e di eseguire canzoni con un massimo di quattro voci simultanee.

- Alla base dello schermo compare una sorta di tastiera di pianoforte con 48 tasti (28 bianchi e 20 neri). Per suonare le canzoni, è sufficiente puntare sui tasti e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Con questa tastiera si può perfino immettere musica sul rigo musicale.
- Infine, a destra di questa tastiera ci sono tre riquadri con le icone che rappresentano ESECUZIONE, INTERRUZIONE e CONTINUA. Si tratta dei tre strumenti che servono per eseguire le canzoni visualizzate sul rigo musicale.

Dopo questa breve panoramica dello schermo di ***Music***, vediamo come funzionano più dettagliatamente questi elementi.

Il rigo musicale

Se si ha familiarità con la notazione musicale, già sarà noto che cosa si intende con il termine "rigo musicale". Salvo poche eccezioni, il rigo musicale si comporta nel nostro caso esattamente come ci si può aspettare di norma. Tutte le note, i diesis, i bemolli e le pause della canzone vengono visualizzati sul rigo musicale come se si trattasse di uno spartito musicale di tipo convenzionale.



Il rigo musicale è diviso in due parti. Il gruppo superiore di cinque righe, che occupano l'intera larghezza dello schermo, viene chiamato Chiave di violino; il gruppo inferiore viene invece detto Chiave di basso. Più in alto si troverà la nota sul rigo, più acuto sarà il suo suono.

Sotto la chiave di basso c'è un numero, che corrisponde alla prima battuta attualmente visualizzata sul rigo musicale. Solitamente, le canzoni sono formate da una notevole quantità di battute. Quando, scrivendo, si riempie lo schermo, lo spartito prosegue e il numero cambia.

Si possono immettere le note sul rigo musicale in quattro modi diversi. Innanzi tutto, le si può mettere una per volta con il mouse. Ciò facilita il compito di trascrivere fogli di musica direttamente in ***Music***. In secondo luogo, si può usare la tastiera del pianoforte posta alla base dello schermo. Facendo clic su un tasto, la nota viene automaticamente inserita nello spartito. La terza alternativa

consiste nell'utilizzare la tastiera dell'Amiga come se fosse la tastiera di un pianoforte, inserendo automaticamente le note nello spartito (si noti che, per usare questa opzione, deve essere attivato lo strumento *Tastiera*). L'ultima opzione consiste nel caricare dal disco una canzone già composta, che verrà visualizzata sul rigo musicale. Durante la creazione delle canzoni, si può lavorare solo su uno strumento o su una voce per volta sul rigo musicale. Selezionando uno strumento, tutte le sue note vengono visualizzate in nero, mentre quelle degli altri strumenti sono visualizzate, sullo sfondo, in blu chiaro; quando, però, tutte le voci vengono attivate contemporaneamente, si vedranno tutte le note di tutti gli strumenti. In questo modo, ogni strumento sarà caratterizzato da un suo colore, facilitando così il controllo di ciò che sta accadendo.
Anche se non si sa assolutamente nulla in merito alla notazione musicale standard, non è il caso di preoccuparsi. ***Music*** permette di creare canzoni "a orecchio", sperimentando nuove tecniche, con la possibilità di correggere gli eventuali errori. Non c'è da stupirsi se, dopo aver lavorato con ***Music***, scopriremo che la nostra conoscenza della notazione musicale e altri concetti come quello di armonia o di ritmo saranno diventati molto più chiari.

Le note

La fila superiore di nove riquadri mostra le note disponibili in ***Music***, ovvero, da sinistra verso destra: Nota intera (semibreve), nota da 1/2 col punto (minima puntata), nota da 1/2 (minima), nota da 1/4 col punto (semiminima puntata), nota da 1/8 col punto (croma puntata), nota da 1/8 (croma), nota da 1/16 (semicroma), nota da 1/32 (biscroma). Per chi non sa nulla di musica, basti sapere che queste note servono per ottenere una diversa durata di riproduzione del suono. Una nota intera (semibreve) suonerà per la lunghezza rappresentata da una battuta nello spartito. Una nota intera suonerà per il doppio del tempo rispetto a una nota da 1/2 (minima), una nota da 1/2 suonerà per il doppio del tempo di una nota da 1/4 (semiminima), e così via. Una nota puntata avrà una durata pari a una volta e mezzo quella di una nota regolare. Per scegliere la lunghezza della nota da suonare, puntare sulla nota e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. La nota verrà così selezionata. Tutte le note immesse da quel momento in poi, sia che vengano poste direttamente sul rigo musicale, sia che vengano suonate sulle tastiere (quella sullo schermo o quella dell'Amiga), avranno la durata selezionata finché non si scelga un altro tipo di nota.

Per vedere rapidamente come questo funziona questa procedura, portare il puntatore sul riquadro dello strumento 1 posto in basso, e fare clic con il pulsante sinistro del mouse (i riquadri degli strumenti sono descritti più dettagliatamente più avanti). Il riquadro dello strumento, a questo punto, è selezionato.
Portare il puntatore su una delle note (diciamo, tanto per cominciare, la nota intera) e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Una copia della nota viene così inserita nel rigo musicale. Spostando il puntatore verso l'alto o verso il basso e facendo di nuovo clic con il pulsante del mouse, verrà suonata una nota diversa ma della stessa durata, che verrà inserita nel rigo accanto alla prima. Si scelga ora la nota da 1/4 (semiminima) e si aggiungano altre note al rigo musicale.

Pause

Sotto i pulsanti delle nove note ci sono altri nove pulsanti, ovvero, da sinistra verso destra: pausa intera, pausa da 1/2, pausa da 1/4, pausa da 1/8, pausa da 1/16, pausa da 1/32, bemolle, diesis e terzina. Queste pause possono essere attivate con la stessa procedura descritta per l'attivazione delle note: basta puntare e fare clic con il pulsante sinistro del mouse.
Nella canzone, una pausa è un momento di attesa in cui non vengono suonate note. Una pausa ha la stessa durata di una nota dello stesso tipo (una pausa da 1/4 dura esattamente quanto una nota da 1/4). Le pause possono essere immesse sul rigo
musicale con la stessa procedura delle note: fare clic sulla pausa, portare il puntatore sul rigo musicale e fare di nuovo clic con il pulsante sinistro del mouse. La pausa verrà posta così nel punto scelto. Se si sta creando una canzone con le tastiere (quella a schermo o quella dell'Amiga), si possono immettere le pause sul rigo musicale premendo la barra spaziatrice. La lunghezza della pausa inserita dipenderà dalla nota selezionata, anche se non è stata selezionata una pausa. Se, ad esempio, si stanno immettendo note da 1/8, premendo la barra spaziatrice verrà inserita una pausa da 1/8.

Bemolli e diesis

I bemolli e i diesis sono i tasti neri della tastiera del pianoforte. Ciò non toglie che si può suonare una canzone anche servendosi dei soli tasti bianchi. Può, però, capitare che occorra suonare una nota intermedia tra due note bianche. Se la nota nera si trova a metà strada tra il La e il Si, la si potrà chiamare sia "La diesis" (una mezza nota più in alto rispetto al tasto bianco La), che "Si bemolle"

(una mezza nota più in basso rispetto al tasto bianco Si). Selezionare una nota, puntare al diesis o al bemolle e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. La nota e il modificatore (diesis o bemolle) saranno entrambi selezionati. Quando si immette la nota sul rigo, verrà suonato il tono corrispondente, che apparirà sul rigo musicale con l'appropriato modificatore.

Terzine

Una terzina consente di suonare tre note nello stesso intervallo di tempo normalmente impiegato per suoname due. Se la canzone segue un ritmo tipo "un, due, tre, quattro, un, due, tre, quattro" e si imposta una terzina sulle prime due battute, verrebbe trasformata in "un-due-tre, quattro, cinque, un-due- tre, quattro, cinque". Tutte le note immesse dopo aver selezionato questa opzione avranno il valore "terzina" della nota selezionata. La nota verrà quindi suonata con la durata desiderata, mentre sul rigo musicale comparirà, sotto ad essa, un piccolo 3.

Strumenti di Azione

Il gruppo di riquadri successivo consente di immettere le canzoni e di modificarle. I riquadri di questo tipo comprendono lo strumento *Freccia*, lo strumento *Tastiera*, lo strumento *Lega note*, lo strumento *Raggruppa note* e lo strumento *Elimina note*.

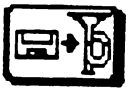
Lo strumento Freccia

Il primo strumento è stato già descritto in precedenza. Lo strumento *Freccia* è un semplice puntatore. Si tratta di uno strumento predefinito che va selezionato (puntando su di esso e facendo clic con il pulsante sinistro del mouse) quando si immettono le note sul rigo musicale.

Lo strumento Tastiera

Lo strumento successivo è la Tastiera. Questa icona va utilizzata quando si desidera lavorare con il piano su schermo o la tastiera dell'Amiga per immettere le note nel brano musicale. Questa funzione consente un approccio di tipo intuitivo e spontaneo alla musica, specialmente se non si ha familiarità con la notazione musicale. Anche in questo caso è sufficiente puntare allo strumento e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Lo strumento verrà così selezionato.

Lo strumento Carica strumento



Lo strumento successivo viene usato unitamente alle barre degli strumenti musicali (*Instrument*) per caricare dal disco gli strumenti musicali. Selezionare una delle barre degli strumenti puntando su di essa, fare clic con il pulsante sinistro del mouse, puntare sullo

strumento *Carica strumento* e fare di nuovo clic con il pulsante sinistro del mouse. Comparirà un pannello di richiesta che consente di caricare un nuovo strumento musicale o un nuovo suono dal disco. Da questo momento in avanti, quando si suonerà quello strumento, verrà riprodotto il nuovo suono.
Non è necessario avere lo stesso strumento musicale in tutte e quattro le voci: gli strumenti potranno essere mischiati a piacimento. Si può anche cambiare uno strumento usato per canzoni già esistenti, per vedere come cambia il suono.

Lo strumento Lega note

Sotto lo strumento *Freccia* c'é il disegno di due note legate per la parte superiore. Questo strumento consente di legare sul rigo musicale note successive in modo da aumentare la loro durata normale. Puntare sullo strumento *Lega note* e fare clic con il pulsante sinistro del mouse per attivarlo. Quando si porta il puntatore sul rigo musicale, questo si trasforma in un segno "più" mentre sotto vi compare la parola "TIE" (lega). Puntare ora sulla prima delle due note da legare e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Sul rigo musicale verrà tracciata una linea che collega le due note legate.
Si possono legare fra loro tante note quante si vuole: ricordarsi soltanto di selezionare un altro strumento di azione dopo aver terminato. Per slegare le note, attenersi alla stessa procedura. Fare clic con il segno "più" sulla prima delle due note e la linea di legatura verrà eliminata.

Lo strumento Raggruppa note

Questo strumento consente di selezionare una serie di note per le funzioni di modifica *Taglia* (Cut), *Copia* (Copy) e *Incolla* (Paste). Per selezionare un gruppo di note, puntare sullo strumento *Raggruppa note* e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Non appena ci si posiziona sul rigo musicale, il puntatore si trasforma in un riquadro rosso con la parola *FROM* (da) sotto di esso. Posizionare il riquadro sulla prima nota del gruppo da selezionare e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Le due note sulle quali si è fatto clic e tutte le note comprese tra esse si coloreranno di rosso, a indicare che sono state selezionate. Il puntatore cambierà di nuovo da *TO* a *FROM*.
Se si seleziona un altro gruppo di note, il primo non sarà più selezionato.

Lo strumento Elimina note

E' l'ultimo strumento della serie *Azione*. Per eliminare delle note dal rigo musicale, puntare sullo strumento *Elimina note* e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Quando ci si sposterà sul rigo musicale, il puntatore si trasformerà in una X. Posizionare la X sulla nota da cancellare e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. La nota

verrà eliminata. Con questa procedura si possono cancellare tutte le note che si vogliono.

Manopole

Sull'estrema destra dello schermo, accanto agli strumenti *Azione* compaiono tre "manopole" che consentono di regolare le modalità di riproduzione delle canzoni e che funzionano esattamente come le manopole di una radio o di un televisore. Su ciascuna manopola compare una linea bianca che ne indica la posizione. Per regolare le manopole, puntare sulla linea, premere e tenere abbassato il pulsante sinistro del mouse e poi spostare il mouse nella direzione desiderata. Le tre manopole sono *Volume, Tempo, e Accordatura.*

Volume

La manopola superiore, *Volume*, controlla il livello sonoro della canzone durante l'esecuzione. Ruotando la manopola in senso orario si aumenta il volume, ruotandola in senso antiorario lo si riduce. Quando si passa dal punto più basso (corrispondente alle ore 18.00), il volume passa dal massimo al minimo (se si sta ruotando la manopola in senso orario), oppure dal minimo al massimo (se si sta ruotando la manopola in senso antiorario). Se è stato selezionato un solo strumento musicale specifico, questa funzione influirà solo sul volume di tale strumento. Se non viene selezionato alcuno strumento, la funzione influirà invece su tutti gli strumenti indistintamente.

Tempo

La manopola seguente, segnata *Tempo*, controlla la velocità di esecuzione della canzone. Se si velocizza il ritmo ruotando la manopola in senso orario, la canzone verrà eseguita più rapidamente; se lo si riduce ruotando la manopola in senso antiorario, la canzone verrà eseguita più lentamente. Anche in questo caso, il punto più basso (quando la linea bianca punta diritta verso il basso) rappresenta il punto di passaggio dal tempo più lento a quello più veloce (o viceversa).

Tuning (accordatura)

L'ultima manopola, *Accordatura*, permette di regolare il tono di una canzone quando questa viene riprodotta. Si tratta di una funzione particolarmente utile se, per esempio si vuole suonare con il proprio violino assieme al computer, ma il Do centrale del violino non corrisponde al Do centrale eseguito tramite ***Music***. Questo comando consente anche di riaccordare un singolo strumento. Se viene selezionato un solo strumento, questa funzione influirà solo sul tono di tale strumento. Se non viene selezionato alcuno strumento, la funzione influirà invece su tutti gli strumenti indifferentemente.

La variazione che si ottiene ruotando la manopola di accordatura è di un intero tono (la distanza fra il La e il Si sulla scala musicale).

Le barre degli strumenti musicali

Le quattro barre degli strumenti musicali consentono di selezionare la voce o la parte in cui si vogliono inserire altre note. Per selezionare uno strumento musicale, puntare al riquadro dello strumento e poi fare una volta clic con il pulsante sinistro del mouse. Se era stato selezionato un altro strumento, questo verrà automaticamente disattivato. Quando uno strumento è selezionato, le note relative ad esso vengono visualizzate in nero, mentre tutti gli altri strumenti vengono visualizzati sullo sfondo in blu chiaro.
Non appena si sceglie uno strumento, il rigo musicale mostra quali note sono già state immesse per quello strumento. Per far suonare tutti gli strumenti contemporaneamente, puntare sullo strumento evidenziato e fare clic con il pulsante sinistro del mouse, togliendo così la selezione precedentemente effettuata. A questo punto, nessuno strumento sarà più evidenziato e il rigo musicale mostrerà tutte le note di tutti gli strumenti. Le note relative a strumenti diversi saranno di colore diverso, in modo da poterle distinguere fra loro.

La tastiera sullo schermo e la tastiera dell'Amiga

Alla base dello schermo c'é una tastiera da pianoforte. Per immettere le note sul rigo musicale, si può usare il mouse oppure questa tastiera: basta puntare sulla nota desiderata e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Quando si sposta il puntatore verso la tastiera alla base dello schermo, questo si trasforma in una mano con un dito puntato. I 48 tasti si comportano esattamente come la tastiera di un pianoforte, con l'unica eccezione che, in questo caso, non si può premere più di un tasto per volta. I tasti sullo schermo corrispondono anche ai tasti della tastiera dell'Amiga.
Quando viene selezionato lo strumento *Azione Tastiera*, le note che si suonano vengono inserite nel rigo musicale in base al valore di nota attualmente selezionato. Un cursore segue le note man mano che vengono inserite; esso è visibile solo quando viene selezionato lo strumento *Azione Tastiera* oppure quando viene eseguita una canzone. Il cursore può essere spostato facendo clic nell'area del rigo musicale, in modo da poter effettuare l'inserimento fra le note o

in qualsiasi punto desiderato.
Se è stato selezionato lo strumento *Azione Tastiera*, per immettere le note sul rigo musicale si può usare l'una o l'altra di queste tastiere. Quando lo strumento *Azione tastiera* non è selezionato, le note suonate sulla tastiera possono essere percepite ma non vengono immesse nel rigo musicale.

Esegui, Interrompi e Continua

Gli ultimi tre riquadri sono quelli collocati nell'angolo inferiore destro dello schermo: *Esegui* (un triangolo su sfondo verde), *Interrompi* (un quadrato su sfondo rosso) e *Continua* (due righe parallele e un triangolo su sfondo verde).

Esegui

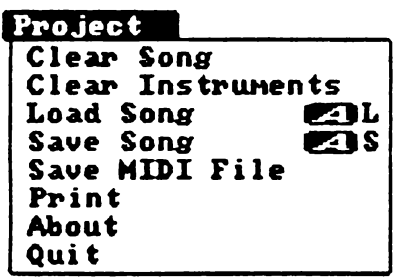
Quando si punta sul riquadro *Esegui* e si fa clic con il pulsante sinistro del mouse, la canzone corrente viene eseguita dall'inizio. Se è selezionato un solo strumento, vengono eseguite solo le note di quello strumento. La canzone continua ad essere eseguita fino alla fine del brano, o fino a quando non si selezioni *Interrompi*. Mentre la canzone viene eseguita, si possono selezionare strumenti diversi e si possono cambiare il volume, il tempo o l'accordatura.

Interrompi

Per interrompere una canzone prima della fine, portare il puntatore sul riquadro *Interrompi* e fare clic con il pulsante sinistro del mouse.

Continua

Selezionando questo pulsante, la canzone viene eseguita dalla battuta corrente fino alla fine.



Il menu Progetto

Il menu *Progetto*, situato all'estrema sinistra della barra del titolo, comprende sei voci: *Elimina Canzone*, *Elimina Strumenti*, *Carica Canzone*, *Salva Canzone*, *Info* e *Esci*.

Menu Progetto: Elimina Canzone

Quando si vuole cancellare lo spartito e ricominciare tutto da capo, selezionare *Elimina Canzone* dal menu *Progetto*. La musica dello spartito verrà così cancellata. L'attuale selezione di strumenti musicali resta invece immutata.

Menu Progetto: Elimina Strumenti

Per cancellare i suoni correntemente caricati, selezionare la voce *Elimina Strumenti* dal menu *Progetto*.

Menu Progetto: Carica Canzone

Questa voce serve per caricare le canzoni precedentemente salvate

su disco. Quando si seleziona questa voce, appare un pannello di richiesta nel quale si può scegliere la canzone da caricare.

Menu Progetto: Salva Canzone

Questa voce consente di salvare una canzone su disco. Quando si seleziona questa voce, appare un pannello di richiesta che consente di specificare quale unità a disco usare e quale nome assegnare alla propria canzone.

Menu Progetto: Salva File MIDI

Questa voce consente di salvare una canzone nel formato standard MIDI che può essere letto dalla maggior parte dei pacchetti di ordinatori di sequenze MIDI.

Menu Progetto: Stampa

Selezionando questa voce si può stampare il contenuto della schermata correntemente visualizzata con una stampante grafica (a matrice di punti o laser). Sullo schermo compare un pannello di richiesta che chiede se si vuole abbandonare la funzione di stampa durante l'esecuzione. *Print* potrà funzionare solo se la stampante è stata collegata e predisposta correttamente nel programma Amiga *Preferenze*. Se la stampa presenta problemi, controllare che le opzioni della stampante siano state impostate correttamente (a questo proposito, consultare il manuale dell'Amiga).

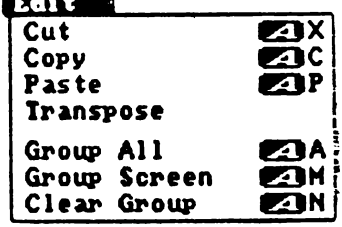
Menu Progetto: Info

Questa voce consente di visualizzare il numero di versione del programma ***Music***.

Menu Progetto: Esci

Quando la musica è terminata e si è concesso anche l'ultimo bis alle acclamazioni del pubblico entusiasta, selezionare questa voce per fare i bagagli e andarsene a casa. Se non si è ancora salvata la canzone dello spartito, il programma chiede di confermare l'uscita. Salvato il lavoro, il programma terminerà e si tornerà a Workbench.

Il menu Edit (Modifica)



Il menu *Edit* contiene le funzioni che consentono di modificare le canzoni. Vi sono sette opzioni: *Cut* (taglia), *Copy* (copia), *Paste* (incolla), *Transpose* (trasposizione), *Group All* (Raggruppa tutto), *Group Screen* (Schermo Gruppo), *Clear Group* (Elimina Gruppo). Queste ultime voci vanno utilizzate unitamente allo strumento *Raggruppa note*.

Menu Edit: Cut (taglia)

Per poter tagliare delle note da una canzone, occorre averle selezionate con lo strumento *Raggruppa Note* o con le selezioni del menu

Gruppo. Quando si seleziona questa voce del menu, le note raggruppate vengono rimosse dallo spartito, ma restano temporaneamente archiviate in memoria in modo da poter essere di nuovo "incollate" all'interno dello spartito. Cut è un metodo per rimuovere una grande quantità di note in una sola volta. E', inoltre, un metodo molto comodo per spostare gruppi di note da una parte all'altra dello spartito.
Attenzione: Anche se le note vengono memorizzate quando si esegue la funzione Cut, la successiva operazione di taglio (Cut) o copia (Copy) determinerà la cancellazione di tutte le note precedentemente memorizzate.

Menu Edit: Copy (Copia)

Copy registra temporaneamente una copia di un gruppo di note in memoria. Selezionare il gruppo di note desiderato con lo strumento *Group Notes* (Raggruppa note). La funzione Copy è analoga alla funzione Cut, con l'unica eccezione che, in questo caso, il gruppo di note selezionato resta nello spartito. Per inserire tale gruppo di note in un altro punto dello spartito, occorre utilizzare l'opzione *Paste* (Incolla).

Menu Edit: Paste (Incolla)

Questo comando inserisce nello spartito una copia delle note attualmente archiviate nella memoria temporanea. Prima di poter usare *Paste*, occorre aver tagliato o copiato un gruppo di note. Quando si seleziona *Paste*, si torna allo schermo principale e il puntatore si trasforma in un segno più, sotto cui compare la parola "TO" (a). Posizionarsi nel punto dello spartito in cui si vuole inserire il gruppo di note e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Il gruppo di note verrà così inserito in quel punto. Lo stesso gruppo di note può essere incollato nello spartito tante volte quante si vuole. Quando *Cut* o *Copy* vengono usati di nuovo, il vecchio gruppo verrà sostituito da quello nuovo.
Ecco qual è, per intero, la procedura cui attenersi per effettuare una copia di un gruppo di note:
evidenziare il gruppo con lo strumento *Raggruppa note*, selezionare *Copy* (Copia) dal menu *Edit*, selezionare *Paste* (Incolla) dal menu *Edit*, selezionare il punto dello spartito in cui si vuole inserire la copia del gruppo.

Menu Edit: Transpose (Trasposizione)

Questa opzione consente di alzare o abbassare il tono delle note evidenziate. Quando si sceglie questa opzione del menu, compare un pannello di richiesta che chiede di definire se la trasposizione deve avvenire verso il basso o verso l'alto, nonché di definire l'am piezza della trasposizione in semitoni.

Menu Edit: Group All (Raggruppa tutto)

Questa opzione raggruppa tutte le note dello strumento musicale attualmente selezionato. Se non è selezionato alcuno strumento, questa opzione non ha alcun effetto. L'effetto di questa funzione è del tutto analogo a quello che si avrebbe utilizzando lo strumento *Raggruppa Note* esteso all'intero spartito.

Menu Edit: Group Screen (Schermo Gruppo)

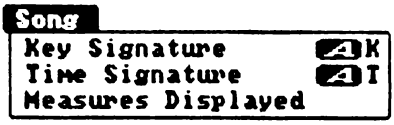
Questa opzione è simile alla precedente, con l'unica eccezione che, invece di raggruppare tutte le note indistintamente, raggruppa solo le note che compaiono sullo schermo per lo strumento musicale selezionato.

Menu Edit: Clear Group (Elimina Gruppo)

Questa opzione cancella il gruppo attualmente selezionato, in modo che non vi siano più note evidenziate.

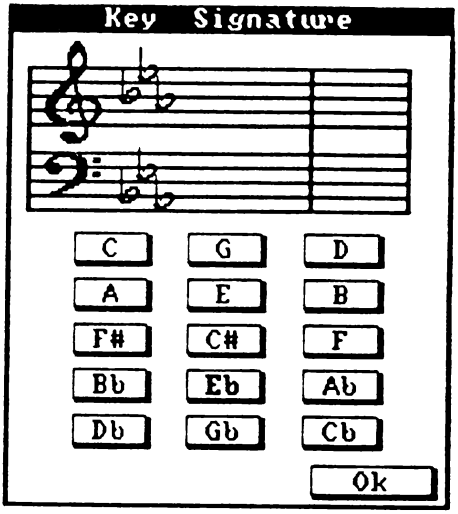
Il menu Song (Canzone)

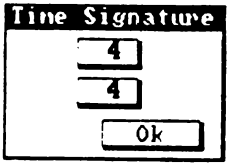
Il menu all'estrema destra è il menu *Song*, che contiene tre voci: *Key Signature* (indicazione chiave), *Time Signature* (indicazione tempo) e *Measures Displayed* (battute visualizzate).



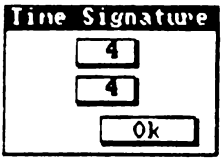
Key Signature (indicazione chiave)

Quando si seleziona l'opzione *Key Signature* dal menu *Song*, sullo schermo compare un pannello di richiesta in cui compare, in piccolo, il rigo musicale assieme a 16 riquadri. Quindici di questi riquadri consentono di selezionare la chiave musicale con cui si vogliono creare le proprie canzoni (la corrispondenza con le note italiane è la seguente: A=La, B=Si, C=Do, D=Re, E=Mi, F=Fa, G=Sol). Per selezionare una chiave, puntare su di essa e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Sul rigo musicale, nella parte alta del riquadro, compariranno così i bemolli e i diesis appropriati. (L'indicazione predefinita per la chiave è la chiave di Do, o C, che non ha accidenti in chiave). Il sedicesimo riquadro, contrassegnato dalla scritta OK, va utilizzato dopo aver selezionato la chiave. Per uscire da *Key Signature* e tornare allo schermo principale è sufficiente puntare a questo riquadro e fare clic con il pulsante sinistro del mouse.





Time Signature (indicazione tempo)



Quando si seleziona questa voce dal menu *Song*, compare un pannello di richiesta con tre riquadri in cui si può cambiare l'indicazione del tempo da usare per creare nuove canzoni. Nei due riquadri superiori dovrebbe comparire la cifra 4 (a meno che si sia già caricata una canzone da disco). Per modificare i valori dei due riquadri, puntare sul riquadro e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Con il tasto *Backspace* (←) cancellare il valore corrente, poi immettere il nuovo valore con la tastiera dell'Amiga. Per creare una canzone nel tempo 3/4, ad esempio, fare clic sul riquadro superiore, cancellare con Backspace il 4, premere il tasto "3" e poi premere il tasto di *Invio* (↵). Al termine, portare il puntatore sulla casella OK e premere il pulsante sinistro del mouse per tornare allo schermo principale.

Measures Displayed (battute visualizzate)

Music può visualizzare sullo schermo un numero di battute virtualmente infinito. Per le canzoni con valori di nota lunghi (cioè note intere) può risultare conveniente vedere più battute sullo schermo, mentre per canzoni con note di 1/32, la visualizzazione di più battute contemporaneamente renderebbe tutto confuso. Quando viene selezionata l'opzione *Measures Displayed* dal menu, appare un pannello di richiesta con un riquadro contenente il numero attuale di battute visualizzate. Per cambiare questo valore, fare clic con il mouse all'interno del riquadro e, con il tasto *Backspace,* cancellare il valore corrente. Battere quindi il numero di battute che si vogliono visualizzare e premere il tasto di Invio (↵). Terminata la procedura, fare clic sulla casella OK.

Menu MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface, interfaccia digitale per strumenti musicali) è uno standard messo a punto dall'industria della musica elettronica affinché i vari strumenti elettronici possano comunicare tra loro. Con lo standard MIDI, i parametri di un brano musicale (durata, tempo, tono e timbro) possono essere manipolati e trasformati. MIDI consente anche di combinare e "intrecciare" diversi motivi musicali a partire da più fonti diverse.

La funzione MIDI incorporata in ***Music*** consente di utilizzare l'Amiga per creare e modificare le note che compongono un brano musicale e di inviare quindi il risultato così ottenuto ad una tastiera MIDI per poter sfruttare tutti i vantaggi insiti nelle voci strumentali offerte da questa. Per ulteriori dettagli sulla funzione MIDI e sulle funzioni della tastiera, consultare la documentazione fornita dal fabbricante della tastiera.

"canale" MIDI deve essere inviato ogni strumento ***Music*** e quale "programma" (che, in genere, corrisponde al suono di uno strumento musicale) dovrebbe essere utilizzato su quel canale.

Menu MIDI: Channel (Canale)

Selezionando questa opzione, si visualizza il pannello di richiesta *MIDI Channels* (canali MIDI) in cui si può specificare a quale canale MIDI de v'essere inviato ogni strumento ***Music***. Si possono scegliere i numeri dei canali da 1 a 16. Dopo aver immesso i numeri dei canali in ciascuno dei quattro pulsanti del pannello di richiesta, fare clic su *OK*.

Menu MIDI: Program (Programma)

Questa voce visualizza il pannello di richiesta *MIDI Programs* (Programmi MIDI) in cui si può specificare quale "programma" dev'essere associato a ciascuno dei quattro strumenti ***Music***. I numeri che si possono selezionare vanno da 0 da 127. Una volta impostati i quattro pulsanti del pannello di richiesta, fare clic su *OK*.

Games

(GIOCARE)

I tre programmi descritti fin qui sono concepiti sia per il lavoro creativo che per il lavoro "serio". Finalmente, ecco giunto il momento di concederci un po' di meritato svago!
Il package ***Appetizer*** comprende tre giochi:

- ***Silhouette*** - un puzzle a incastro che vi farà "fumare il cervello" e, all'improvviso, si trasformerà in un affascinante test psicologico.
- ***Intrigo*** - un semplice ed elegante gioco di strategia da giocare in solitario, adatto per tutti i membri della famiglia.
- ***Bouncer-Shaker*** - un avvincente e animatissimo gioco arcade che sfida voi e il vostro fidato Joystick nella lotta contro il terribile Drago Rosso e i suoi scagnozzi.

Per avviare i giochi, è sufficiente inserire il dischetto nell'unità principale dell'Amiga (dfO:), fare un doppio clic sul disco Games e sull'icona del gioco desiderato.

Silhouette

Silhouette è una versione per computer di un classico test di coordinamento e riempimento di buche solitamente usati dagli psicologi. La sfida è praticamente infinita poiché il gioco consiste nel tentativo di superare sistematicamente il punteggio precedente, vostro o di chiunque altro abbia giocato prima di voi. Poiché il livello di difficoltà

è selezionabile a piacere, il gioco è adatto per tutte le età.

Dettagli di gioco

Il gioco si apre con uno schermo di benvenuto e la richiesta di immissione del nome del giocatore. Spostare lateralmente il mouse lungo l'alfabeto per evidenziare la prima lettera del proprio nome, quindi fare clic per registrarla. Ripetere tale operazione fino alla completa immissione del nome, quindi avviare il gioco spostandosi completamente a destra e facendo nuovamente clic.
All'inizio del gioco, il programma visualizza una serie di forme negative ('buchi'), una diversa dall'altra, 'mescolandole' sullo schermo. Dopodiché, al centro dello schermo compare un oggetto combaciante con uno dei buchi. Il mouse controlla uno strumento maniforme, che deve essere posizionato sull'oggetto. Per "afferrare" l'oggetto, premere il pulsante sinistro del mouse, e tenerlo abbassato per trascinare l'oggetto su una delle buche. Rilasciare quindi il pulsante. Se la buca prescelta è quella corretta, l'oggetto si posizionerà e, al centro dello schermo, comparirà l'oggetto successivo. Procedere in modo analogo finché non sono state riempite tutte le buche. Al termine, o comunque al decorrere di un arco di tempo non superiore a 60 secondi, si passa automaticamente al livello successivo. Ogni livello successivo è più difficile di quello precedente. Terminato il sesto livello, verrà visualizzato uno schermo con i risultati di tutti i vostri sforzi. Vi sarà indicato il tempo impiegato per ogni livello, per ogni oggetto di ciascun livello e il tempo complessivo. Verranno inoltre visualizzati dei tempi standard con i quali confrontare i propri. Più basso sarà il vostro tempo, migliore sarà la vostra prestazione. Viene infine visualizzata una breve conclusione sul vostro livello di intelligenza generale. Per uscire da questo schermo, fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Comparirà così lo schermo "Hall of Fame" (Pole Position), in cui compaiono i dieci tempi più bassi che sono stati raggiunti. Lo schermo presenta inoltre una serie di opzioni che consentono di continuare. Per selezionarle, spostare avanti e indietro il mouse fino ad evidenziare quella desiderata, quindi premere il pulsante sinistro.

Pausa, Riavviamento, Uscita

Durante il gioco, si può sospendere in qualsiasi momento l'azione in corso premendo il pulsante destro del mouse. Verranno così presentate le opzioni per riavviare il programma, regolare il volume, introdurre un nuovo giocatore o uscire.

Versione puzzle

Una delle opzioni di riavviamento è la *Versione puzzle*. Evidenziando tale voce, il gioco riparte dal livello 1, ma, al posto degli oggetti e delle buche, il gioco utilizza dei quadri. Gli "oggetti", in questo caso,

saranno quindi dei particolari dei quadri. Alcuni giocatori ritengono che questo modo di giocare sia più facile, altri più difficile. Provatelo e formulate voi stessi il vostro giudizio. I quadri inclusi nel gioco sono immagini digitalizzate a 16 colori di famosi dipinti di Cézanne, Dali, Monet, Pontormo, Seurat e Turner. Volendo, si possono utilizzare altri quadri a piacere, purché si tratti di immagini IFF a 16 colori. Alcuni programmi di disegno non funzionano bene con ***Silhouette***, soprattutto quelli più recenti che incorporano funzioni di animazione. Per non avere problemi, è consigliabile utilizzare i "vecchi standard". Dopo aver rinominato i quadri con *le1p, le2p, le3p, le4p, le5p e le6p*, copiarli nella directory *pcs* della copia di lavoro del disco ***Silhouette***. Se non si ha esperienza con questo tipo di operazioni, si raccomanda di consultare il manuale del computer o di farsi aiutare da un amico esperto. Se vi piace l'avventura, potete anche modificare le forme degli oggetti e i tabelloni di gioco che si trovano (e devono restare) anch'essi nella directory *pcs*. Non abbiate paura a sperimentare, accertatevi solo di lavorare su una copia del disco originale. In tal modo, se si commettono errori, si può sempre tornare alla versione originale. Sguinzagliando l'immaginazione, potrete trasformare ***Silhouette*** in un gioco ancor più impegnativo, divertente e personalizzato.

Punteggio

Il punteggio si basa sul tempo impiegato. I dieci punteggi migliori sono salvati su disco in Hall of Fame di ***Silhouette***; questo disco, quindi, deve pertanto essere abilitato per la scrittura e va sempre lasciato nell'unità durante il gioco.

Predisposizioni di default

Le predisposizioni di default per l'avvio del gioco possono essere modificate con una procedura molto semplice. Basta inserire il disco nell'unità e fare un doppio clic sull'icona del disco. Quando si apre la finestra, fare clic sull'icona del gioco per "selezionarla". Selezionare ora *Info* dal menu Workbench. I tipi di strumenti possono essere modificati come segue:

- OBJECTS=TRUE significa che il gioco si avvia nel modo oggetto. Se si seleziona invece OBJECTS=FALSE, il gioco viene avviato nel modo quadri.
- SOUND=TRUE significa che il gioco si avvia con il sonoro attivato. Se si seleziona invece l'opzione SOUND=FALSE, il gioco verrà avviato senza sonoro, a meno che non si cambi di livello.
- PITCHCHANGE=TRUE significa che il sonoro si intensifica con il passare del tempo. Se si seleziona invece PITCH CHANGE=FALSE, il sonoro rimarrà costante.

Per modificare queste predisposizioni, modificare opportunamente il pannello di richiesta
Tooltypes (tipi di strumenti) e selezionare l'opzione *Save* (salva) dalla finestra Info. Per ripristinare le predisposizioni iniziali, attenersi alla stessa procedura.

Intrigo

Intrigo è un gioco strategico impegnativo e appassionante, dalle immagini eleganti ma ingannevole nella sua semplicità. L'obiettivo per il giocatore sta nel rimuovere dal tabellone tutte le piastrelle, una per volta. Sono previsti tre livelli di difficoltà: il primo è per i giocatori più giovani oppure per apprendere la strategia necessaria per affrontare il gioco. Il secondo livello è molto più impegnativo, e richiede al giocatore una maggiore lungimiranza. E' consigliabile concentrare la maggior parte del gioco proprio a questo livello. Chi invece vuole confrontarsi in una vera e propria sfida, userà il terzo livello. L'opzione di aiuto può essere utilizzata in qualsiasi momento per ottenere suggerimenti sulla pianificazione delle mosse da adottare. Tutti i valori del tabellone possono essere automaticamente registrati.

Dettagli di gioco

Il gioco si apre con la visualizzazione di uno schermo di benvenuto. Per avviare il gioco, fare clic con il pulsante sinistro del mouse. All'inizio del gioco compare il tabellone, che viene immediatamente coperto da 95 piastrelle, ciascuna caratterizzata da due valori, uno sopra e uno sotto. Lo scopo sta nel rimuovere tutte le piastrelle dal tabellone. Quelle situate in corrispondenza dei bordi presentano almeno una estremità non completamente circondata da altre piastrelle. Fare clic su una di queste con il pulsante sinistro del mouse. La piastrella viene così rimossa dal tabellone e visualizzata in basso a destra. Viene così selezionato il valore della metà superiore della piastrella, che rappresenta l'estremità opposta di quella prescelta, e che costituisce il nuovo "valore da raggiungere". Selezionare la voce di menu *Help Show all matches (Mostra tutte le associazioni).* Vengono così selezionate tutte le piastrelle del tabellone aventi una estremità libera e il cui valore corrisponde a quello da raggiungere. Questa opzione può essere utilizzata per un numero di volte virtualmente infinito. Come si può notare, si può scegliere fra un gran numero di piastrelle. Facendo clic su una di queste con il pulsante sinistro del mouse, essa viene rimossa dal tabellone e lasciata cadere in basso a destra sullo schermo. Il valore dell'estremità opposta a quella selezionata rappresenterà ora il nuovo "valo-

re" da raggiungere.

Durante il gioco

In questo modo, si tiene sotto controllo il valore successivo da raggiungere. E' consigliabile evitare la situazione in cui la piastrella prescelta presenta, sull'altra estremità, un valore per il quale sul tabellone non siano rimasti valori liberi corrispondenti. Man mano che le piastrelle residue diminuiscono, aumentano le possibilità che questa circostanza si verifichi. Con il procedere del gioco procede, occorre tenere sempre più a mente i valori rimasti, ricordando se sono liberi o meno.

Tracker (funzione di controllo)

Per facilitare il giocatore, il gioco include l'opzione di menu *Tracker*, che apre una piccola finestra in basso a sinistra sullo schermo, riportante il numero dei valori rimasti sul tabellone. Man mano che si selezionano le piastrelle, viene aggiornato il conteggio, cui si può far riferimento per facilitare la pulizia del tabellone.

Opzioni di riavviamento

Il menu *Difficulty* (Difficoltà) presenta tre opzioni di avviamento: *Restart: Easy (Riparti: facile), Restart: Medium (Riparti: medio)* e *Restart: Hard (Riparti: difficile).* Si tratta, quindi, di definizioni intuitive che non richiedono ulteriori spiegazioni. Un'altra opzione del menu è *Restart* (Riparti), che riparte dal livello corrente. Il livello di default è *quello medio.*

Strategia

Ecco alcuni suggerimenti strategici che si riveleranno utili per giocare con ***Intrigo***:

- Quando si rimuove una piastrella dal tabellone, è consigliabile tentare di liberare più valori di quanti se ne stanno eliminando. Ci si può "far strada" fino al centro del tabellone partendo da diverse posizioni.
- Se si eliminano dal tabellone tutti i tipi di simboli, si avrà un maggiore controllo sul gioco e più possibilità di vincere.
- Non tutti i tabelloni sono risolvibili al livello più alto. Imparate a identificarli.
- Non vi aspettate di vincere se non dopo numerosi tentativi. Ritenetevi soddisfatti quando, al terzo livello, rimarranno solo due o tre piastrelle sul tabellone.

Predisposizioni di default

Le predisposizioni di default per far partire il gioco possono essere modificate con una procedura molto semplice. Basta inserire il disco nell'unità e fare un doppio clic sull'icona del disco. All'apertura della finestra, fare clic sull'icona del gioco, quindi selezionare *Info* dal

menu *Workbench*. I tipi di strumenti possono essere modificati come segue:

- LEVEL=MEDIUM significa che il gioco partirà dal livello medio di difficoltà. Le altre opzioni disponibili sono LEVEL-=HARD (livello difficile) e LEVEL=EASY (livello facile).

Per modificare questa opzione, intervenire sullo schermo Tooltypes (tipi di strumenti) e selezionare l'opzione *Save (salva)* dalla finestra *Info*. Le predisposizioni iniziali possono essere ripristinate attenendosi alla stessa procedura.

Bouncer-Shaker

In questo gioco arcade, il giocatore si trasforma in Arvin, una spensierata palla rimbalzante, che trascorre una divertente giornata nei prati. All'improvviso, si ode un rumore lacerante che proviene dal sottosuolo. Si guarda in alto e si vede che, improvvisamente, all'orizzonte si è aperto un varco, da cui verrà il temuto Drago Rosso a invadere la terra. Il compito della palla sta nel cercare di coprire il buco con una pila di blocchi, opportunamente disposti, prima dell'arrivo del drago, che avverrà dopo cinque minuti.
Dopo aver collocato i blocchi sul buco, in qualsiasi disposizione, bisogna saltarci sopra cercando di non cadere negli interstizi liberi. Per riuscirci, si hanno a disposizione solo tre vite. Il drago, naturalmente, cercherà di ostacolare la palla, aiutato dai suoi scagnozzi: Scossone, Spione, Mangione, Martello e Api.

Dettagli di gioco

Il giocatore può controllare la palla con il joystick collegato alla porta di destra. Per far partire il gioco, fare un doppio clic sull'icona del disco. All'apertura della finestra, fare un doppio clic sull'icona del drago. Comparirà uno schermo di benvenuto, in cui si può scegliere l'opzione per uno o due giocatori. Per effettuare la selezione, usare il joystick, spingendolo in avanti per l'opzione superiore e in basso per quella inferiore. Se si vuole giocare in due, è necessario rimuovere il mouse dalla porta di sinistra e collegarvi un altro joystick. Per far partire il gioco, premere brevemente il pulsante di fuoco. All'inizio del gioco, la palla rimbalza sulla sua scorta di blocchi. Si ritroverà quindi a trasportare il primo blocco, che dovrà posizionare sul foro. Dopo averlo deposto, dovrà tornare alla sua scorta per prenderne un altro. In questo gioco, il joystick è molto sensibile: per riuscire a controllare la palla, occorre un certo esercizio. E' consigliabile iniziare con dei piccoli movimenti, senza tenere premuto il joystick a lungo, finché non si sarà acquisita un po' di esperienza. Se non si stanno trasportando i blocchi, si possono saltare gli spazi vuoti,

facendo attenzione, però, a non finire negli interstizi, ma sempre sui blocchi già disposti.
La squadra a difesa del drago farà tutto il possibile per impedire alla palla di sigillare il buco.

Martello

La prima cosa che si nota sullo schermo è il martello. Compare di tanto in tanto, e si agita alla cieca alla ricerca della palla. Se la colpisce, si perde una vita. Può muoversi solo in verticale e in orizzontale e non può essere distrutto.

Api

Le api, che ronzano in continuo sullo schermo, costituiscono una benedizione ma, allo stesso tempo, una minaccia. Se la palla non sta trasportando alcun blocco, le api non si curano di lei; in caso contrario tentano di pungerla. Esse, inoltre, serbano un odio feroce per il mangione e, non appena possono, lo pungono e tentano di ucciderlo. Quando questo compare, volano ancora più veloci per tentare di raggiungerlo, e diventano quindi ancor più pericolose. Se, in questa circostanza, la palla sta deponendo un blocco e viene punta, può cadere nel buco.

Mangione

Il testone rotondo tutta bocca e pupille è il "Mangione". Il suo compito sta nel divorare tutti i blocchi già deposti dalla palla. Può spostarsi solo in verticale o in orizzontale, ma è in grado di mangiare una intera colonna o fila di blocchi con un solo passaggio. Il giocatore può distruggerlo colpendolo, se vuole, anche con un blocco. Il mangione può anche essere ucciso dalle punture delle api.

Scossone

I blocchi disposti sul buco possono essere rimossi anche da Scossone che, dopo essere emerso dalle profondità della voragine, scuote via i blocchi. Per compiere tale operazione, tuttavia, ha bisogno di un po' di tempo; così, mentre si sta avvicinando o sta scuotendo un blocco, lo si può distruggere mettendogli un blocco sulla testa. Se Scossone riesce ad afferrare un blocco, lo porta giù nella voragine, deridendo beffardamente il giocatore con una risata.

Spione

Il braccio destro più subdolo di Scossone, Spione, si nasconde dietro i blocchi. Si lascia vedere solo nel momento in cui sta per rubarli. Spione afferra i blocchi e li fa oscillare da un lato all'altro. Mentre compie questa operazione, lo si può distruggere rimbalzando su questo riquadro durante il trasporto di un blocco. Se Spione non riesce a sottrarre il blocco trasportato, la palla può continuare a portarlo per deporlo in un'altra posizione. In caso contrario, il blocco

andrà perso.

Velocità

Durante il gioco, bisogna sbrigarsi, poiché quanto più dura il gioco, tanto più la dinamica si velocizza! Chiaro?

Punteggio

Il giocatore guadagna dei punti per ogni blocco deposto e se riesce a distruzione i Mangioni, gli Scossoni e gli Spioni. Perde, invece, punti quando viene punto, se gli vengono rubati o mangiati i blocchi e ogni volta che perde una vita. Poiché i punteggi migliori sono salvati in Hall of Fame (Classifica) di ***Bouncer*** su disco, quest'ultimo deve essere abilitato alla scrittura durante il gioco.

Replay

Terminato il gioco, sullo schermo compare la classifica (Hall of Fame). Da questo schermo, si può decidere se continuare a giocare (indicando la propria decisione con il joystick).

Appendice A:

SCORCIATOIE DA TASTIERA

Music: Scorciatoie da tastiera

Molti comandi e strumenti ***Music*** sono accessibili tramite singoli tasti o combinazioni di tasti.

Strumenti

Tasti	Comando/Strumento
F1	Nota intera
F2	Nota 1/2 puntata
F3	Nota 1/2
F4	Nota 1/4 puntata
F5	Nota 1/4
F6	Nota 1/8 puntata
F7	Nota 1/8
F8	Nota 1/16
F9	Nota 1/32
Del	Elimina l'ultima nota
Barra spaziatrice	Inserisce una pausa della durata della nota corrente
Esc	Toglie la selezione dello strumento musicale corrente

Menu

Tasti	Comando/Strumento
Amiga Destro L	Carica canzone
Amiga Destro S	Salva canzone
Amiga Destro X	Taglia
Amiga Destro C	Copia
Amiga Destro P	Incolla
Amiga Destro A	Raggruppa tutto
Amiga Destro M	Schermo raggruppa
Amiga Destro N	Elimina gruppo
Amiga Destro K	Indicazione della chiave
Amiga Destro T	Indicazione del tempo

Paint: Scorciatoie da tastiera

Strumenti

Tasti	Comando/Strumento
d, D	Disegno a mano libera (linea continua)
h, H	Disegno a mano libera (linea punteggiata)
v, V	Linea diritta
a, A	Pistola a spruzzo
=, +	Aumenta dimensione dello spruzzo
_, -	Diminuisce dimensione dello spruzzo
r	Rettangolo aperto
R	Rettangolo chiuso
c	Cerchio aperto
C	Cerchio chiuso
f, F	Riempi
s, S	Dimensiona pennello
y, Y	Capovolgi il pennello orizzontalmente
x, X	Capovolgi il pennello verticalmente
b	Crea pennello personalizzato
B	Usa l'ultimo pennello personalizzato
m, M	Ingrandisci
<, virgola	Diminuisci ingrandimento
>, punto	Aumenta ingrandimento
u, U	Disfa
k, K	Cancella schermo
[, {	Avanza al colore seguente
], }	Retrocedi al colore precedente
F 10	Mostra/Nascondi barra del titolo
Alt r, Alt R	Ruota pennello

Alt b	Carica nuovo pennello

Menu

Tasti	Comando/Strumento
Amiga Destro L	Carica immagine
Amiga Destro S	Salva immagine
Amiga Destro Q	Esci
Amiga Destro M	Salva MelodiaImm
Amiga Destro F	Cambia tipo di carattere
Amiga Destro T	Mostra finestra strumenti
Amiga Destro C	Mostra finestra colori
Amiga Destro V	Info

Write: Scorciatoie da tastiera

Strumenti

Tasti	Comando/Strumento
Shift F1	Segna la prima posizione nel documento
F1	Porta il cursore alla prima posizione segnata
Shift F2	Segna la seconda posizione nel documento
F2	Porta il cursore alla seconda posizione segnata
Shift F3	Segna la terza posizione nel documento
F3	Porta il cursore alla terza posizione segnata
Shift F4	Segna la quarta posizione nel documento
F4	Porta il cursore alla quarta posizione segnata
Shift F5	Inizia selezione regione
Shift F6	Termina selezione regione
Shift F9	Mostra la barra dello stato
Alt F8	Bloc Num attivato/disattivato
Amiga Destro N	Testo normale
Amiga Destro B	Testo grassetto
Amiga Destro b	Disattiva il grassetto
Amiga Destro I	Testo corsivo
Amiga Destro i	Disattiva il corsivo
Amiga Destro_	Testo sottolineato
Amiga Destro	Disattiva la sottolineatura
Shift Freccia a sin.	Inizio riga

Shift Freccia a des.	Fine riga
Ctrl Freccia in su	Inizio documento
Ctrl Freccia in giù	Fine documento
Alt Freccia in su	Su schermo
Alt Freccia in giù	Giù schermo
Shift Freccia in su	Su paragrafo
Shift Freccia in giù	Giù paragrafo
Alt Freccia a sinistra	Parola precedente
Alt Freccia a destra	Parola successiva
Ctrl C	Centra il cursore sullo schermo

Menu

Tasti	**Comando/Strumento**
Amiga Destro L	Carica
Amiga Destro S	Salva
Amiga Destro Z	Salva come
Amiga Destro K	Stampa
Amiga Destro \	Elimina tutto il testo
Amiga Destro V	Info
Amiga Destro Q	Esci
Amiga Destro X	Taglia
Amiga Destro C	Copia
Amiga Destro P	Incolla
Amiga Destro H	Elimina selezione
Amiga Destro Y	Seleziona tutto
Amiga Destro F	Trova/Sostituisci
Amiga Destro A	Cerca ancora
Amiga Destro 3	Imposta modo inserimento
Amiga Destro M	Imposta segnale paragrafo
Amiga Destro W	Formato data GG-MM-AAAA
Amiga Destro E	Formato data MM-GG-AAAA
Amiga Destro R	Formato data AAAA-MM-GG
Amiga Destro D	Formato data Mese giorno, anno
Amiga Destro 7	Giustifica a sinistra
Amiga Destro 8	Giustifica in centro
Amiga Destro 9	Giustifica a destra
Amiga Destro 0	Giustifica a destra e a sinistra

Appendice B:

Accordo di licenza

Prima di rompere il sigillo del dischetto, leggere attentamente tutti i termini e le condizioni di questo accordo. Rompendo il sigillo del dischetto, si indica la propria accettazione di questi termini e condizioni.

Se non si è d'accordo con questi termini e condizioni, restituire immediatamente il pacchetto dei dischetti non aperto e gli altri componenti di questo prodotto al rivenditore presso cui è stato effettuato l'acquisto.

1. COPYRIGHT: Il programma e la documentazione relativa sono protetti da copyright. Non si può usare, copiare, modificare o trasferire il programma né la documentazione, o qualunque copia, se non come espressamente consentito ai sensi del presente accordo.
2. LICENZA: L'acquirente ha il diritto non esclusivo di usare il programma accluso su un solo computer. Si può fisicamente trasferire il programma da un computer all'altro, sempre che il programma venga utilizzato su un solo computer per volta. Non si può trasferire elettronicamente il programma da un computer a un altro collegato in rete. Non si può distribuire a terzi copie del programma né la documentazione allegata. Non si può modificare né tradurre il programma o la documentazione.
3. COPIE DI RISERVA: Si può fare una (1) copia del programma unicamente a scopo di backup. Sulla copia di riserva si deve riprodurre e includere l'avviso di copyright.
4. TERMINI: Questa licenza resta valida fino alla data di scadenza. La si può estinguere distruggendo il programma e la documentazio-

ne e tutte le copie eventualmente fatte. La licenza termina anche in caso di inadempienza ai termini o alle condizioni del presente accordo. L'acquirente concorda sul fatto che, al termine della licenza, dovrà distruggere tutte le copie del programma e della documentazione.
5. LIMITAZIONE DI RESPONSABILITA' PER IL PROGRAMMA: il programma viene fornito "così com'è", senza alcuna garanzia, implicita o esplicita, comprese le garanzie di commerciabilità e di adeguatezza a determinati scopi. L'intero rischio per quanto concerne risultati e prestazioni del programma è a carico dell'acquirente. Se il programma risultasse difettoso, il costo per la sua manutenzione, riparazione o correzione sarà sostenuto dall'acquirente (e non dalla Gold Disk Inc. o dai propri rivenditori). La Gold Disk Inc. non garantisce in alcun modo l'uso del programma né i risultati derivanti dall'uso del programma, in termini di correttezza, accuratezza, affidabilità, aggiornamento o altro; l'acquirente utilizzerà il programma e i suoi risultati a suo esclusivo rischio.
6. GARANZIA LIMITATA SUI DISCHETTI: La Gold Disk Inc. garantisce al licenziatario originale che i dischetti su cui il programma è registrato saranno esenti da difetti di materiale o di fabbricazione solo per un periodo di trenta (30) giorni dalla data di acquisto originaria. Se, nel corso del periodo di garanzia di 30 giorni, si verificano difetti coperti dalla presente garanzia, e se il programma viene restituito al rivenditore da cui è stato acquistato entro i cinque (5) giorni successivi al decorrere di questo periodo di 30 giorni, il rivenditore sarà tenuto a riparare o a sostituire, a propria discrezione, i dischetti.
La presente garanzia sostituisce qualunque altra garanzia, espressa o prescritta ai termini di legge. La durata di qualsiasi garanzia implicita, comprese, ma non limitatamente a, le garanzie di commerciabilità e di idoneità a particolari scopi, sarà di conseguenza limitata al suddetto periodo di trenta (30) giorni. La responsabilità della Gold Disk Inc., si limita esclusivamente alla riparazione o alla sostituzione del prodotto difettoso (da decidersi a sua discrezione), e non coprirà in alcun caso i danni per perdite legate all'uso o all'anticipazione di costi, spese o danni, inclusa, senza alcuna limitazione, qualsiasi informazione perduta o mistificata, anche se la Gold Disk Inc. fosse stata informata della possibilità dell'insorgere di tali danni.
Alcuni stati o province non permettono una limitazione sulla durata della garanzia implicita; per questo motivo, può darsi che la suddetta limitazione non sia applicabile al vostro caso specifico. Alcuni stati o provincie non permettono l'esclusione o la limitazione dei danni accidentali o consequenziali, cosicché la suddetta limitazione o

esclusione può non applicarsi nel caso specifico. Questa garanzia trasferisce all'acquirente diritti legali specifici; l'acquirente può inoltre godere anche di altri diritti in funzione dello stato o della provincia di residenza.

7. VARIE: Il presente accordo di licenza sarà regolato dalla giurisdizione dell'Ontario, Canada.

Indice

GENERALE

Accordo di licenza 96
Backup (Copia di lavoro) 3
Convenzioni 2
Giochi (Games) 2, 81-91
Guida all'apprendimento 7-20
Music (Suonare) 2, 69-83
Paint (Dipingere) 1, 59-68
Pannello richiesta file 4
Scorciatoie da tastiera 92
Write (Scrivere) 1, 21-58

WRITE

Barra del titolo 22
Cancellazione documenti 34
Caratteri globali 38
Caricamento documenti 33
Clipboard (bacheca) 26
Codici di formato 46
Codici Escape stampante 54
Commenti 53
Controllo orfane 53
Controllo vedove 53
Selezione testo 10, 25, 56
Formati data 31, 41
Formati pagina 48
Giustificazione 41-42
Guida all'apprendimento 9
Immissione testo 23-25
Indice fog 30
Interlinea 29, 49
Margini 47-49
Menu Modifica (Edit) 35
Menu dei comandi 36
Menu Progetto (Project) 33
Modo inserimento 39
Movimento del cursore 24, 32-33, 44-45
Numeri di pagina 52
Operazione sui blocchi 10, 35
Paragrafi 23, 45
Per cominciare 21
Piè pagina 49-52
Salvataggio documenti 11, 34
Scorrimento 23-25
Sostituzione 36-38, 55
Spazi non volatili 54
Stili 9, 31-32, 43-44
Strumento Statistiche 30
Strumenti 26-33

Strum. lettere minuscole 32
Strum. Incolla (Paste) 26, 35
Strum. testo normale 31, 43
Strum. testo grassetto 32, 43
Strum. Cut (Taglia) 26, 35, 56
Strum. testo corsivo 32, 43
Strumento data 31, 41
Strumento Copia (Copy) 27, 35, 56
Strumento Suono (Sound) 30
Strum. lettere maiuscole 32
Strumento testo sottolineato 32, 43
Strumento Stampa (Print) 27
Strumento Orario (Time) 31
Tasti backspace 22, 23
Tasti speciali 22
Tasto cancellazione 23
Tasto Return (Invio) 23
Tasto tabulazione 23-24
Testate 49-52
Trova (Find) 36-38, 55
Uscita 12, 34

PAINT

Caricamento immagine 66
Finestra dei colori 64
Finestra strumenti 59
Finestra tavolozza 65
Guida per l'apprendimento 13
MelodiaImm 67
Menu Progetto (Project) 66-68
Modo testo 60
Pennelli incorporati 13, 59
Salvataggio immagini 15, 67
Strumento disegno a mano libera 13, 60
Strumento cancellazione schermo 13, 64
Strumento dimensiona pennello 63
Strumento Disfa 13, 64
Strumento linea diritta 60
Strumento salva pennello 63
Strumento ruota pennello 62
Strumento crea pennello 62
Strumento riempi 14, 61
Strumento riquadro 13, 61
Strum. capovolgi pennello 63
Strumento cerchio 14, 61
Strum. pistola a spruzzo 60
Strum. ingrandimento 15, 63
Strumento carica pennello 63
Tavolozza dei colori 65-66
Tipi di caratteri 67
Uscita 16, 68
Workbench 68

MUSIC

Accordatura 76
Bemolli 73
Cancellazione canzoni 78
Cancellazione strumenti 78
Carica strumento musicale 74
Carica canzone 78
Chiave di basso71
Chiave di violino 71
Continua 71, 78
Copia di note 80
Diesis 73
Guida all'apprendimento 17
Incolla note 80
Indicazione tempo 82
Indicazione della chiave 81
Interruzione 71, 78
Manopole 70, 76
Menu Modifica (Edit) 70, 79
Menu Progetto (Project) 70, 78
Menu Canzone (Song) 70, 81
Note 17, 72
Pause 73
Per cominciare 69
Raggruppamento note 81
Rigo musicale 71
Salvataggio canzoni 79

Strumenti azione 74
Strumenti musicali 71, 77
Strumento lega note 75
Strumento elimina note 78
Strumento tastiera 74
Strumento freccia 74
Strum. raggruppa note 75, 81
Taglia note 79
Tastiera 71, 77
Tempo 70, 76
Terzine 74
Trasposizione note 70
Uscita 79
Visualizza battute 82
Volume 70, 76

GIOCHI

Bouncer-Shaker 84, 89-91
Intrigo 84, 87-89
Pausa 85
Predisposizioni di default 86, 88
Punteggio 86, 91
Silhouette 84-87

Note

Note

Note

Commodore Italiana S.p.A.
20126 Milano - V.le Fulvio Testi, 280
Tel. 02-66123.1 - Fax 02-66101261